Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, maj 1994

# TOP SECRET

cena 18.000

26

5



## Ravenloft



## Marynistyka

(tylko dla dorosłych!)

## Manchester United Premier League



## CAMPAIGN II

# menu








**REDANKCJA:**
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
**REDUKTOR NACZELNY:**
Marcin Borkowski
**REDAGUJE ZEPSÓŁ**
**STALE WSPÓŁPRACUJĄ:**
Marcin Barytka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
**WYDAWCA:**
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
**Dział reklamy:** (0-2) 617-50-70
**Biuro reklamy:**
Agencja Reklamowa „Szybowski",
ul. Borowego 6/3 Warszawa
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49
**DTP:** Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43
**Druk:** Zakłady Graficzne sp. z o.o., Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
**Nakład:** 130 000 egz.
**Dyżur Redankcyjny** – czwartek 15–18.

# od rędakci

Wow! Wiosna, kwiatki i te rzeczy, krowa ryczy, koza meczy. "Tu strumyk zaszemrze, tam piegża zaświergoli, tu słowik zakląska, tam wodospad spadnie" (skąd to było?). Nastrój ogólnie ekologiczny. A ponieważ wszystko budzi się do życia, my również się obudziliśmy (lepiej później niż wcale).

Sir Haszak obudził się, niestety, z ręką w nocniku, co zaowocowało wizytą u dentysty - sadysty. Siedząc na fotelu w chwilę przed egzekucją wyprodukował złotą myśl: nasze pokolenie jest tak chorowite, że nikt nie dożył jeszcze dziewięćdziesiątki (należy mu wybaczyć, był pod narkozą). Reszta na szczęście obudziła się w mniej drastycznych okolicznościach. Spostrzegła bowiem, że teksty do numeru powinny być na przedwczoraj (jak zwykle), co nie zrobiło na niej należytego wrażenia. Poza tym idzie nowe (znów?!). Z tej i paru innych okazji zaczęto robić spóźnione wiosenne porządki (na efekty należy poczekać).

Kopalny, chcąc zainaugurować sezon, pospieszył z jednodniową pielgrzymką do Żywca. Nikogo nie zdziwiło, że działo się to podczas intensywnych prac nad numerem, albowiem już od dłuższego czasu wykazuje on daleko posuniętą abnegację z dwiema niewiadomymi (kiedy to się zatrzyma i w jakim stadium).

Jeśli chodzi o nasz ulubiony temat pod tytułem rynek oprogramowania, to poza tym, że istnieje, nadal niewiele się da powiedzieć. Firmy dystrybucyjne jeszcze nie zaczęły konsumować rozmów przeprowadzonych na ECTS - ie. Tymczasem giełda kończy się w oczach, bowiem zaczęto na niej sprzedawać wersje DEMO gier, co jeszcze do niedawna nie licowało z honorem giełdziarza.

Kończymy więc i my wypuszczając tę wersję DEMO wstępniaka, albowiem czas iść w las. Jednocześnie chcemy w imieniu Triumwiratu i redakcji podtrzymać za ducha wszystkich maturzystów.

***Podżyrował Triumwirat w składzie Emilus i Sir Haszak (wszyscy na urlopach zdrowotnych)***

PS. Niech się święci pierwszy maj (na poważnie lub dla jaj).

## A jednak się kręci

Co wynika z ECTS-u dla przeciętnego użytkownika? Po rozmowie z panem Grzegorzem Góreckim z firmy IPS Computer Group stwierdzam, że sporo. Na targach firma rozmawiała ze stałymi partnerami: Microprosem, Domarkiem, Sierrą-on-Line, Electronic Arts. A teraz wyniki. Po pierwsze w bieżącym roku liczba tytułów wzrośnie lawinowo (m. in. "Shadow Caster", "Indy Car Racing", "Return of The Fantom", "RailRoad Deluxe", "F117A" na Amigę, wersje CD "Subwara", "Kings Questa VI"). Ponadto IPS rozmawiał wstępnie z Gametekiem, Activision i firmą Taylor. Rozmowy z US Gold zaowocują w czerwcu pierwszymi grami tej firmy na rynku polskim I obiegu. Cała seria US Gold odpowiadająca "Kolekcji Klasyki Komputerowej" znajdzie się w ofercie IPS-u w wersjach na PC i Amigę (m. in. "Another World", "Pirates", "Cruse for the Corps", "Rick Dangerous II"). Po drugie pojawią się niemal masowo CAŁKOWICIE POLSKIE wersje gier ("Subwar 2050", "Gabriel Knight" i "Police Quest IV" - maj/czerwiec). Po trzecie będzie polska premiera gry Arcade - "Risky Woods". Po czwarte być może powstanie kolejna firma dystrybuująca gry, jako że IPS raczej nie przewiduje poszerzenia grupy producentów, z którymi będzie współpracował. Całego planu wydawniczego IPS-u jeszcze nie znamy, ale jak tylko poznamy...

***Sir Haszak***



## ARMOURED FIST

Firma NovaLogic zapowiada na początek września symulator czołgu. Będzie w nim można stoczyć walkę w czołgach M1A2 Abrams, M3 Bradley IFV, T-80 lub wozem BMP. Pole walki jest trójwymiarowe, maszyny - renderingowane. Nawet dymy wyglądają realistycznie. Prócz widoku dowodzić będzie można większymi zespołami pancernymi (do 4 plutonów), posługując się mapą strategiczną. Wymagania: min. 386 SX, 8 MB RAM.
Komputery: PC, PC-CD
Pierwsze wrażenie: * * * * *

***Sir Haszak***

## ARMOUR GEDON II

Kontynuacja przeboju sprzed dwóch lat. Gra jest połączeniem strategii i symulacji. Tak więc zwolennicy obu tych rodzajów znajdą coś dla siebie. Do wykonania mamy kilkanaście misji w których przyda się zarówno refleks pilota, jak i zdolność podejmowania strategicznych decyzji.
Pierwsze wrażenie: *****
Komputer: Amiga

***Mr. Art***





## LAZARUS

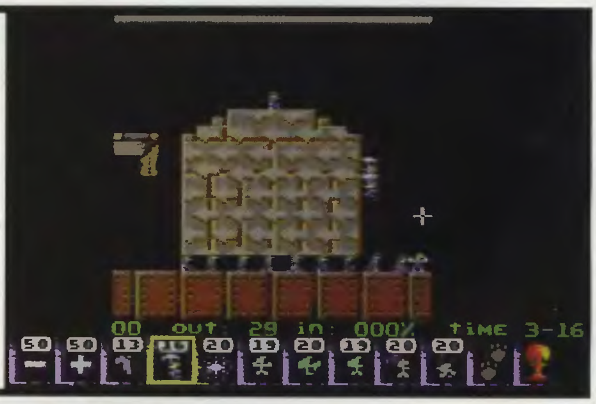
Jeśli podobała ci się gra CASTLE, to masz okazję zagrać w kolejną grę tych samych autorów. Także i tutaj wspaniała grafika i muzyka towarzyszą podczas podróży wśród ścian wielkiego labiryntu pełnego wrogich istot, pułapek i teleportów...
Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: C64

***BADJOY***

## LEMMINGS

Wszyscy zwątpili, że ta gra ukaże się w końcu w wersji dla C64, jednak długo oczekiwane Lemingi wreszcie ujrzały światło dzienne. Ekstra grafika, niezły dźwięk, sto naprawdę wymagających myślenia poziomów to to, co tygrysy lubią najbardziej...
Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: C64

***BADJOY***



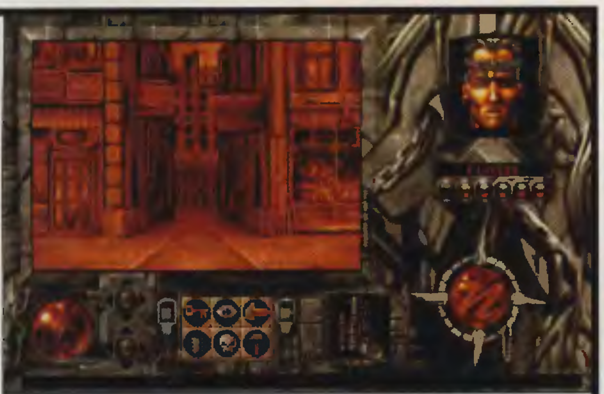



## MR. NUTS

Nowy produkt firmy Ocean. Jest to gra przeznaczona raczej dla młodszych odbiorców, jednakże starsi też nie będą zawiedzeni. Wcielamy się w wiewióra, który ma uratować świat przed obcymi. Szybka, płynna animacja; duża, dobrze animowana postać oraz nowatorskie rozwiązania, to zalety tej gry.
Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Amiga

***Mr. Art***

## PERIHELION



Po Hired Guns firmy Psygnosis przyszła kolej na Perihelion tejże grupy. Naszym zadaniem jest pomóc jakiemuś gostkowi, który, o czym dowiadujemy się z intra, ma straszną chrypę. Szczerze mówiąc, oglądając efektowne wprowadzenie, spodziewałem się czegoś lepszego.
Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * *

**Mr. Art**

## SUPER NIBBLY

Nibbly był jedną z lepszych gierek na C64 potrafił wciągnąć i małych i dużych na długie godziny. Podobna jest kontynuacja tej gry z tym, że kilka nowych pomysłów czyni ją jeszcze bardziej atrakcyjną.
Komputer: C64
Pierwsze wrażenie: * * * * *

**BADJOY**




## PETE SAMPRAS TENNIS



Najnowsza produkcja CodeMastersów pojawi się w czerwcu. Znaleźć tam można będzie sylwetki 30 czołowych tenisistów i tenisistek świata, 7-stopniowy poziom gry komputera, 3 rodzaje rozgrywek (turniej, ligę i serię turniejów, odbywających się na 33 największych kortach świata). Dodatkową atrakcją jest możliwość jednoczesnego uczestnictwa 4 graczy dzięki zastosowaniu J-Cart, opracowanej przez firmę.
Komputer: MegaDrive
Pierwsze wrażenie: * * * * *

**Sir Haszak**

## MAGIA




Był rycerz Alakhin. Wędrował on sobie, aż dotarł do krainy Skyawar i stojącego na wzgórzu zamczyska. Otworzyło się przed nim wejście, a ten z wrodzoną sobie głupotą wlazł do środka. Obudził się jako duch. Wtedy otrzymał zadanie. Jakie i od kogo - dowiecie się kiedy indziej. Napiszę, że jest to kolejna przygodówka, ale ciekawsza od pozostałych. Szkoda tylko, że ma mało urozmaiconą grafikę.
Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

**Wiewiór**

## FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Gra firmy Renegade jest pastiszem na popularne w latach 40. seriale przygodowe. Będąc pilotem Joe Kingiem masz lecieć z gwiazdą filmową Faye Russell, by odwieźć ją na plan filmu "Jungle Passon", w którym ma ona grać główną rolę. Nie jest to łatwe, gdyż po trudnościach z odlotem z Rio de Janeiro przychodzi katastrofa nad dżunglą. Chcąc ratować gwiazdę Joe wyrusza na pomoc, spotykając mnóstwo ciekawych osób, m.in. księżniczkę Amazonek - zapowiada się ciekawa przygodówka. Na przelot nad dżunglę trzeba będzie poczekać do listopada.
Komputer:
Amiga, PC, PC-CD
Pierwsze wrażenie: ?

**Sir Haszak**




## TECHNUS

Jest to gierka rodem z Gwiezdnych Wojen. Superbohater w superniebezpiecznym świecie. Superzadanie (pod względem trudności) i supermało energii, słowem kolejna rozstrzeliwanka. Zabawa zapowiada się nieźle. Szkoda tylko, że grafika jest całkiem zamazana, co chyba widać.
Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Atari XL/XE

**Wiewiór**



# The Legacy

1. System, prawdę powiedziawszy wygląda znajomo, ale do żadnych mi znanych nie należy (może do GURPS, a może nie?). W każdym bądź razie jest dość ładny. Akcja gry dzieje się w czasach współczesnych, a mimo to system przewiduje magię i to w dość dużej ilości.



2. Postać w którą, wcielamy się po przystąpieniu do gry, możemy wybrać spośród kilku gotowych. Po czym albo akceptujemy taką jaka jest, albo modyfikujemy według własnego uznania.

3. Scenariusz gry jest wspaniały. Oto Ty jako ostatni z rodziny Winthropów, dostajesz w spadku posiadłość w Nowej Anglii. Przybywasz na miejsce pod wieczór i zastajesz tam... no napewno coś innego, niż się spodziewałeś. Mianowicie po wejściu drzwi zamykają się tak niefortunnie, że po próbie ich ponownego otwarcia zapierają się i mówią (!), że są zamknięte siłą magiczną. Nic to, pewnie sobie pomyślisz, ale gdy przeszukujesz cały dom, okazuje się, że jest on nawiedzony i to dość dobrze. Pełno błąkających się: zombie, szkieletów, trupów, maniakalnych zabójców, demonów i innego paskudztwa, które zostało sprowadzone tu przez jednego Twojego przodka, zbratanego z diabłem. Twoim zadaniem jest odkrycie tajemnicy domu i uprzątnięcie zbędnych umarlaków z naszego wymiaru rzeczywistości. Proste, czyż nie? Ano nie!!!

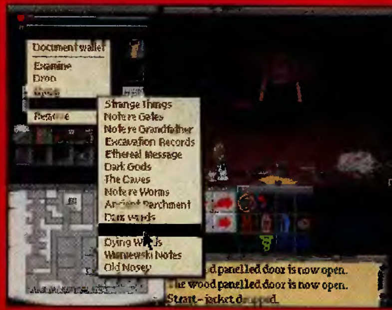
4. Grafika, piękna! Generowana przy pomocy kamer i komputera. Wszystko skanowane. Obroty co 90 stopni. Szybkie, ładne, ale zajmuje sporo miejsca na dysku.

5. Muzyka, no cóż, dobra jest, a szczególnie efekty dźwiękowe. Gdy zobaczymy jakiegoś truposza, z gardła naszej postaci dobywa się przenikliwy wrzask, potrafiący obudzić babcię sąsiadkę w środku nocy...

6. Gra jest niezła. Jak na rodzaj RPG - Horror, jest to naprawdę piękny przedstawiciel. Ocena mówi sama za siebie.

Ocena: 95%
Komputery: PC

**EMILUS**



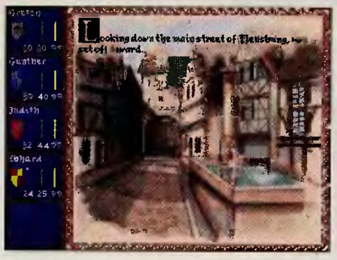


# DARKLANDS

1. Jest to gra całkowicie oryginalna, a co a tym idzie, mająca własny urok. Akcja rozgrywa się w czasach średniowiecza, w środkowo-wschodniej Europie.

2. Tworzenie postaci odbywa się w bardzo prosty i przystępny sposób. Mamy na początku fiolkę z krwią, która reprezentuje punkty do modyfikacji Twojego bohatera. Najpierw wybieramy płeć, wiek i pochodzenie i na podstawie tego otrzymujemy pewną ilość punktów życia do wykorzystania. Po tej czynności ukazują się zawody dostępne dla Ciebie, biorąc pod uwagę Twoje współczyniki (wraz z wiekiem i pochodzeniem). Możesz teraz wybrać dowolny zawód - dostaniesz automatycznie dodatkowe punkty, które będziesz mógł zużyć dla ulepszenia swoich umiejętności np.: we władaniu mieczem, posługiwaniu się łukiem, ale także w alchemii, religii, jeździe konnej, ukrywaniu się i znajomości łaciny lub języka potocznego. Następnie możesz powtórzyć te czynności, z tym że Twoja postać będzie się w tym czasie starzała (każda modyfikacja "pożera" 5 lat), a im człowiek starszy tym mniej sprawny, więc nie przesadzaj - wprowadzając do gry 80 letniego starca, który owszem kiedyś wiele umiał, ale już wszystko zapomniał.

3. "Darklands" reprezentuje nietypowy sposób rozgrywania. Nie jest to ani poruszanie się o 90 stopni rodem z Beholdera, nie jest to też wektorówka jak w Krondorze, ale wszystko, co widzisz, ogranicza się do obrazków, na których pokazana jest sytuacja, w jakiej się znajdujesz. Najważniejszym elementem gry jest możliwość wyboru paru różnych wyjść np: idź do ratusza, idź na rynek, wyjdź z miasta przez mury, idź do alchemika. W zależności od wyboru, ekran się zmienia i ukazują Ci się następne opcje. Animacje użyte są tylko w przypadku walki. Widzisz wtedy całą swoją drużynę pod kątem (tak jak w Krondorze lub Desert Strike). Głównym zadaniem jest podróżowanie po Europie (głównie Niemcy i POLSKA! Nawet są ważniejsze miasta polskie: Gdańsk, Szczecin, Poznań) i wykonywanie różnych zadań w celu rozsławienia imion bohaterów, zdobycia pieniędzy, zaszczytów, a co najważniejsze, dojście do tajemniczego zamku na południu Niemiec i rozwiązanie jego zagadki.









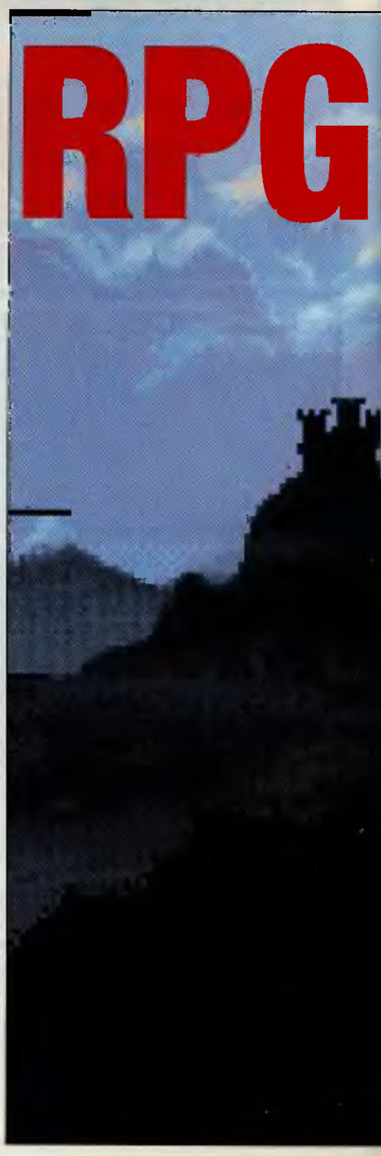
4. Grafika jest całkiem ładna.

5. Muzyka ujdzie w tłumie, co nie znaczy, że jest zła. Nic specjalnego.

6. W sumie jest to bardzo dobra gra, szczególnie dzięki ciekawemu pomysłowi wprowadzenia akcji w średniowieczną Europę z wszelkimi jej realiami oraz całkiem dużemu obszarowi działań w miarę zgodnemu z rzeczywistym.

Ocena: 89%
Komputery: PC

**PIOTRAS**

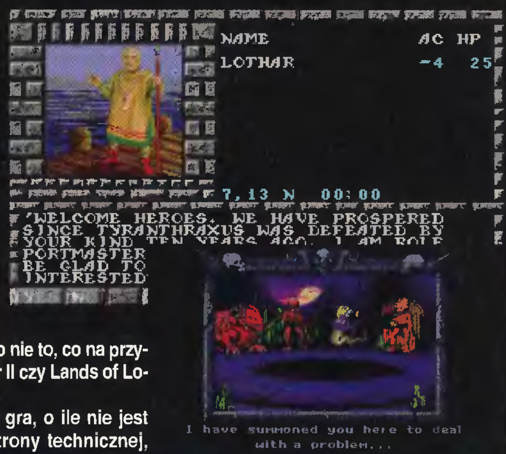


# Pools of Darkness

1. Najbardziej oblegany system, jeżeli chodzi o gry RPG powstałe na komputerze. Oczywiście chodzi o system AD&D. Akcja gry toczy się w jednym ze światów ad&d - owskich - FORGOTTEN REALMS. Roi się tutaj od demonów, mężnych bohaterów, pięknych porwanych księżniczek, pół - królestw z ręką córki króla wymienianą za głowę smoka i wielu, wielu innych.

2. Postać tworzymy od początku do końca. Czyli imię, rasa, zawód, wszelkie współczynniki. Przy wyborze współczynników możemy zdać się na los lub też zmodyfikować odpowiednie wartości. W ten sposób tworzymy sobie każdą z postaci, wchodzącą w skład naszej drużyny.

3. Scenariusz jest dosyć ładny, gdyż za górami i lasami, za siedmioma rzekami i zaraz za drogą na Białystok żyje sobie zły demon, który chciałby panować nad całym światem. Niestety udaremnia mu to kilku klientów - bohaterów, zwalczających bez żadnych problemów wysłane przez niego złe moce. Tymi radosnymi postaciami są członkowie Twojej nieustraszonej drużyny. Tym razem stary demon postanawia wezwać do siebie swoich najmocniejszych przyjaciół, którzy, jak sądzi, pokonają raz na zawsze wredne, małe ludziki, pretendujące bezczelnie do miana superbohaterów. Twoja w tym głowa, aby kolejny już raz dać łupnia złu, żeby się przypadkiem nie odzwyczaiło.




4. Grafika nie zachwyca, gdyż gra nie jest już nowa. Ale nie jest też tragiczna. Ekran akcji dość mały, ale wystarczający do tego, aby można było się zorientować, co jest grane. Obroty tradycyjne co 90 stopni.

5. Muzyka, no ten tego... chyba jest, ale to nie to, co na przykład w Eye of Beholder II czy Lands of Lore.

6. Podsumowując - gra, o ile nie jest ładnie zrobiona ze strony technicznej, o tyle jeżeli chodzi o rozwijanie akcji, jest porywająca. Jeżeli ktoś nie wymaga od RPG dobrej grafiki, ale akcji, z pewnością oceni tę grę jako doskonałą.

Ocena: 91%

Komputer: Amiga

**EMILUS**

# BUCK ROGERS

1. Ta gra także oparta jest o oryginalny system - BUCK ROGERS. Jest to odmiana AD&D z tą lekką różnicą, że gramy w przyszłości (XXV wiek), gdzie zamiast mieczy i toporów, używa się karabinów rakietowych i laserów. Tradycyjne baśniowe zło zostało zastąpione bezwzględnym i potężnym złem w pełni zmechanizowanym i zrobotyzowanym. Poruszając się po terenie świat widzimy z perspektywy oczu. Natomiast gdy dojdzie do walki, akcja przenosi się na planszę, a postacie reprezentowane są poprzez figurki.



2. Zanim przystąpimy do gry musimy stworzyć swojego

# przegląd (II)





bohatera, gdyż w innym przypadku nie rozpoczniemy. Oczywiście wybieramy: imię, rasę (np.: marsjanin, venusjanin, itp.), wszelkie współczynniki ad&d - owskie, umiejętności (np.: pierwsza pomoc, obsługa urządzeń elektronicznych, laserowych i kilka innych). Po dokładnym określeniu bohatera musimy jego chrakterystykę nagrać na dysk i już wprowadzamy go do gry.

3. Jako młoda i zdolna osoba, szukająca przygód i chwały dołączasz się do grupy rebeliantów. Twoim pierwszym zadaniem jest podróż na Ziemię, która została sterroryzowana przez obce istoty (wyglądające na roboty). Pod Twoją komendę oddano kilku ludzi, którzy tworzą niewielki oddział zbrojnych. Zadania, z jakimi będziesz musiał się uporać, zależą głównie od tego, gdzie wejdziesz, co znajdziesz i z kim się spotkasz.

4. Grafika nierewelacyjna, a nawet, powiedziałbym, kiepska, ale nie należy wymagać czegoś super z roku 1990 (to były czasy...). Wystrój graficzny taki sam niemalże, jak w POOLS OF DARKNESS.

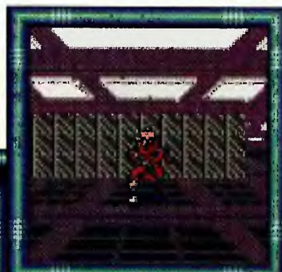
5. Muzyka zastanawiająca, co oznacza, że zastanawiałem się, czy nie mogłaby być lepsza.

6. Ogólnie gra jest wciągająca, ale mierzi trochę kiepskawa grafika, która w przypadku RPG jest raczej wymagana.

Ocena: 75%

Komputer: Amiga

***EMILUS***






# Knightmare

1. W grze zastosowany jest system nieco przypominający AD&D, ale nim nie będący. Mamy współczynnik: zdrowia, sił życiowych, obciążenia, witalności oraz punktów magii. Świat, w jakim będziemy się poruszać, jest niczym mara senna, w której roi się od królików wampirków, zdziczałych karłów, krwiożerczych drzew i innych paskudztw.

2. Zanim rozpoczniemy naszą przygodę, musimy wybrac czterech śmiałków, którzy będą tworzyć naszą drużynę. Określamy każdego naszego bohatera nadając mu: imię, przydomek, rasę (goblin, ogre, ghoul, troll, elf, Insectol), profesję (podróżnik, gladiator, samuraj, czarownik, kapłan, mędrzec) oraz to, czy jest on lewo-, czy praworęczny. Reszta współczynników jest losowana przez komputer i modyfikowana w zależności od danych jakie podałeś.

3. Te kilka osób, które wchodzą w skład drużyny, zostaje w tajemniczych okolicznościach przeniesionych w koszmarny świat, gdzie nic co nienormalne, nie jest obce. Znaleźli się tu nie bez powodu. Będą musieli temu czemuś, co ich ściągnęło, stawić czoła. Po drodze czeka na nich wiele problemów do rozwikłania, a przede wszystkim do pokonania.





4. Grafika zroblona jest dosyć ładnie. Ponure ciemne kolory tworzą atmosferę tajemniczości i strachu. Ładne wypełnienia oraz interfejs użytkownika. Obroty co 90 stopni, dość duży ekran akcji.

5. Muzyka - dobrze, że jest. Niestety, moim skromnym zdaniem, nie jest dostatecznie dobra. Słabo podkreśla atmosferę gry, co w tym przypadku należy do istotnych rzeczy.

6. Ogólnie gra posiada w sobie coś tajemniczego, przyciągającego przeciętnego miłośnika RPG. Jest ładnie zrobiona i łatwa w obsłudze.

Ocena: 89%

Komputer: Amiga

***EMILUS***

# ULTIMA VII

1. To już siódma część, a powstała dosyć niedawno ósma. Ultimy możemy określić jako serię gier RPG ewoluujących wraz z komputerami. Gra posiada swój własny system gry. Współczynniki używane do określenia postaci to: siła, zręczność, inteligencja, umiejętność walki, magia, rany, mana oraz współczynnik opisujący stan fizyczny naszego bohatera (nieświadomy, zatruty, zauroczony, głodny, chroniony, sparaliżowany). Akcja gry toczy się w średniowiecznej Brytanii, gdzie można spotkać magików, czarowników, legendarne potwory, druidów i pełno tajemniczych sytuacji, jakie należy rozwikłać. Gra posiada pięknie opracowany świat, włącznie z legendami, historią, geografią oraz magią, która odgrywa dużą rolę.

2. Nie mamy wpływu na tworzenie postaci. Po rozpoczęciu przygody mamy dane współczynniki i podczas gry za zebrane punkty doświadczenia możemy rozwijać nasze zdolności.



3. Wcielamy się w postać legendarnego herosa Avatara, który jest wiecznym podróżnikiem. Przybywa do Brytanii wtedy, gdy dzieje się coś złego. Tak jest i teraz. Przybywa kolejny już raz, a co odkryje i w jakie przygody się wplącze, zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Już na początku, gdy przybędziesz do brytyjskiego miasteczka Trinsic za pomocą czerwonej Bramy Księżycowej, powita Cię stary przyjaciel Iolo, który przyłączy się do Twojej drużyny. Zaraz pojawi się burmistrz miasta Finnigan i poprosi Cię o wyjaśnienie sprawy morderstwa, jakie miało miejsce w Triansic. Tutaj zaczyna się akcja.






4. Grafika ciekawa, gdyż widok mamy z góry, a nasz bohater (oraz inne postacie), reprezentowny jest przy pomocy figurki. Wszystko jest ładnie narysowane, z wieloma szczegółami, na które trzeba zwracać uwagę, gdy na przykład przeszukujesz interesujące Cię pomieszczenie.

5. Muzyka miła, nie męcząca.

6. Ultima należy do rodziny tak zwanych gier klasycznych, ale nie to określa, że jest doskonałą rozrywką. Głównym walorem gry jest olbrzymi teren, po jakim mamy możliwość podróżować. Niech więc nie dziwi nikogo, że gra zajmuje aż 21 megabajtów na twardym dysku!

Ocena: 91%

Komputer: PC

***EMILUS***



## RAVENLOFT: STRAHD'S POSSESSION

Nie było dobrze. Gdy wróciłeś z codziennego patrolu, okazało się, iż w międzyczasie doskonale wyćwiczony zabójca zaatakował zamek, zranił Lorda Dehlta, Twego pana i jego żonę - czarodziejkę. Dodatkowo bandzior zabrał święty symbol boga Helma i ulotnił się. Trzeba go odzyskać. To Twoje zadanie. Może nie być prosto: sąsiedzi Lorda Dehlta są źli i przebiegli, zaś sprawcą wszelkiego zła jest Strahd Von Zarovich, podły bratobójca, który zatracił swą materialną postać i jest bardziej znany jako Nosferatu - wampir, Władca Nocy. Tak zaczyna się gra "Ravenloft" - kapitalne RPG.

Na początku dokonujesz wyboru postaci: prowadzisz drużynę złożoną tylko z dwóch bohaterów, po drodze będą się mogły do Ciebie dołączyć kolejne dwie dodatkowe postaci. Wybór postaci jest prosty i standardowy (rasa, profesja, płeć, wskaźniki punktowe), więc nie traćmy miejsca. Należy jasno zaznaczyć, iż jedna z nich musi umieć posługiwać się magią i najlepiej, żeby był to Kleryk - z uwagi na umiejętność leczenia ran. Gdy już wybrałeś postacie, zaczyna się gra.

### LAS PRZED ZAMKIEM LORDA DEHLT

Widzisz przed sobą ściganego zabójcę. Zabij go, odpocznij, a kleryk niech przypomni sobie swoje czary (listwa na górze ekranu, opcja "Memorize"). Zabierz wszystkie przedmioty: łatwa gra, nie? Tylko trochę krótka. Nie ma łatwo. Dzieje się coś dziwnego i... Znajdujesz się w jakimś nieznanym miejscu (daj spokój Kopalny, idź do swojej roboty, my też wiemy, że to się czasem zdarza).

### LAS SVALICH

W ruinach na ścianie po lewej jest przycisk, otwierający klapę. Na dole znajdziesz dwie komnaty z wyposażeniem - uwaga, można też złapać zarazę! W obozie goblinów jest więzień, Fhalker, wojownik (piąty poziom doświadczenia) - przyłączy się do Was na jakiś czas. Dodatkowo tu i ówdzie na ziemi znajdziesz rozmaite przedmioty. Całość obrazu dopełniają wargowie i gobliny - rozwalaj ich, a w razie czego odpoczywaj w ruinach na dole. Kierunkiem marszu ma być

### STARA DROGA

Posuwając się wzdłuż drogi będziesz napotykał rozbójników, członków gangu "Ostrza". Gdy ich pokonasz, ostatni poprosi Cię o łaskę. Daruj mu życie, a powie Ci o swoim obozie na północy, gdzie znacznik wskazuje tę część muru, w której są tajne drzwi - zbadaj to. Spotkasz też Vistani Gipsie (cokolwiek by to imię miało nie oznaczać) i dowiesz się o pewnym ciekawym napoju. Prócz rozbójników mogą Cię też atakować Czarni - uważaj, ich ostrza są zatrute. Zaś kolejnym etapem Twej drogi będzie

### BOR(K)OVIA

W kilku domach znajdziesz pieniądze, więc przeszukuj wszystkie - uważaj, część z nich jest zamieszkana przez rozbójników i Połamańców. W karczmie znajdziesz Bray Martikova, właściciela, członka tajnego sprzysiężenia. Pogadaj z nim i daj się zaprowadzić do obozowiska - przyda się to potem. W innym domu stara kobieta trzyma lalkę i gada nieco od czapy, ale daje cenne wskazówki. Idź do domu burmistrza - na podłodze leży kilka drobiazgów oraz książka z recepturą, jak leczyć wilkołaki, zaś burmistrz wręczy Ci zaproszenie w imieniu Strahda von Zaroviha. Sam Strahd przyjmie Cię miło i da klucz od Pieczar pod Ivilys. W kolejnym domu opęta Cię duch złotnika i poleci zabić upiora zwanego Gryming, wręczając jednocześnie klucze do jego krypty - załatwisz to później. Oprócz rozbójników i Połamańców spotkasz jeszcze w mieście Czarnych. Po załatwieniu wszystkich spraw kieruj się na

### LASY NA ZACHÓD OD BOROVII

W nocy spotkasz wilkołaki - znajdź i załatw Albinosa. W jaskini znajdziesz wilkołaka, którego należy uleczyć wedle przepisu z księgi. Zwoje z odpowiednimi czarami (należy rzucić, w kolejności: ATONEMENT - pokuta, CURE DISEASE - leczenie zarazy i REMOVE CURSE - usunięcie przekleństwa) znajdziesz w Starej Świątyni. Gdy zrobisz swoje, uleczony człowiek wręczy Ci krwawy klucz do swego domu w Borovii. To potem, zaś teraz odnajdź wejście i zbadaj

### PIECZARY POD IVYLIS

Wiele drzwi będzie zamkniętych - można je otworzyć bądź z drugiej





# MONSTRUOLOGIA STOSOWANA

**BANSHEE (ZWIASTUN ŚMIERCI)** – *Duch Elfów, jakby syrena, jej krzyk jest zabójczy; pilnuje Krypty Elfów na Cmentarzu. Nie zbliżać się do niej! Można ją obejść.*
**BONE GOLEM (GOLEM-KOŚCIOTRUP)** – *Bardzo niebezpieczny umarlak! Strażnik ważnych miejsc w Pieczarach pod Ivilys.*
**BRIGAND (ROZBÓJNIK)** – *Człowiek.*
**BROKEN ONE (POŁAMANIEC)** – *Niepewny, może być niebezpieczny.*
**DARKLING (CZARNY)** – *Coś jak umarlak, używac trucizny.*
**DOOM GUARD (STRAŻNIK PRZEZNACZENIA)** – *Umarlak, strażnik Zamku Ravenloft.*
**GHAST (UPIÓR)** – *Umarlak, można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.*
**GHOUL (TEŻ UPIÓR)** – *Umarlak, jego dotknięcie powoduje paraliż.*
**GOBLIN (GOBLIN)** – *Humanoid.*
**HELLHOUND (PIEKIELNY PIES)** – *Zionie ogniem, nieczuły na atak ogniem.*
**PYRE ELEMENTAL (ELEMENT OGNIA)** – *Nieczuły na ogien, pilnuje Dolnej Krypty Elfów.*
**REVENAT (nieprzetłumaczalne)** – *Umarlak, można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.*
**SHADOW (CIEŃ)** – *Umarlak, wysysa siłę.*
**SKELETON (SZKIELET)** – *Broń obuchowa (tępa) jest przeciwko niemu skuteczniejsza od broni siecznej.*
**SPECTRE (SPEKTRA)** – *Umarlak. Można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.*
**TREANT (ENT)** – *Chodzące drzewa. Zasadniczo nie stoją po stronie Zła, ale w Lesie Umarlaków są agresywne.*
**VAMPIRE (WAMPIR)** – *Można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.*
**WEREWOLF (WILKOŁAK)** – *Można go uszkodzić jedynie za pomocą magicznej lub srebrnej broni. Przodkiem Wilkołaków jest Wielki Albinos, kryjący się w lesie przy wejściu do Pieczar.*
**WIGHT (ISTOTA)** – *Zmniejsza poziomy doświadczenia.*
**WORG (WARGI)** – *Wielkie wilki, zwykle towarzyszą Goblinom.*
**WRAITH (POTĘPIENIEC)** – *Umarlak. Można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.*
**ZOMBIE (ZOMBIE)** – *Umarlak.*
**ZOBMIE GOLEM (GOLEM-ZOBMIE)** – *Bardzo niebezpieczny umarlak! pilnuje ważniejszych miejsc w Zamku Ravenloft.*

strony, bądź za pomocą jednego z czterech kluczy. W Pieczarach będzie sporo szkieletów i golemów - kościotrupów. Te ostatnie najczęściej spotkasz za zamkniętymi drzwiami. Twoim zadaniem jest odnalezienie klucza do Starej Świątyni, gdzieś niedaleko obok niego (bądź w Świątyni) leży też Różdżka Odrodzenia (WAND OF REBIRTH). Po ich znalezieniu będziesz jeszcze musiał odnaleźć wiele tajnych przejść nim zostaniesz teleportowany w lasy na wschód od Borovii. Wtedy zobacz, co kryje

### STARA ŚWIĄTYNIA - CZĘŚĆ NAZIEMNA

Spotkasz tu piekielne psy. Sporo zamkniętych drzwi możesz otworzyć za pomocą przełączników na ścianach. Odnajdź arcykapłana (HEAD PRIEST), bidak ma kłopoty - jego dusza została uwięziona w lustrze. Na podłodze leży sporo książek, pozbieraj je, ta pomocna to "Diabelskie Artefakty" (THE TOME OF EVIL ARTIFACTS). Brakującą stronę znajdziesz na dole. Po uwolnieniu jego duszy arcykapłan wręczy Ci klucz na Cmentarz. To potem, na razie wal schodami na

### STAREJ ŚWIĄTYNI DOLNY POZIOM PIERWSZY

Odnajdź złoty klucz Świątyni - pozwoli Ci on na dostęp do zamkniętych drzwi. Twoim celem jest odnalezienie czterech brakujących części strony z "Diabelskich Artefaktów". Odnajdziesz też katalog (TRIMA'S CATALOG) i listę (TRIMA'S LIST) przedmiotów, które należy odnaleźć, aby ukończyć grę (są to: Kamień Ognia - THE FIRE GEM; Korona Elfów - THE ELVEN CROWN; Pióro - THE FEATHER OF WERERAVEN; Karta - THE CARD: THE MYSTS; Święty Symbol Lorda Dehlt - LORD DEHLT'S HOLY SYMBOL). Na podłodze znajdziesz brązowy szkielet - użyj na nim Różdżki Odrodzenia, a okaże się, iż kościec obrósł formą mięsną w postaci kapłana, który uciekł z zamku Ravenloft. Ów osobnik w ramach rewanżu wręczy Ci klucze do wspomnianego obiektu. Z przyjemniaczków spotkasz tu zombie, ale nie powinieneś mieć problemów. Wracaj do krypty i ulecz wilkołaka, idź do Borovii, odnajdź i otwórz jego dom. Idź zwiedzać

### CMENTARZ

Musisz odnaleźć kryptę, gdzie jest zamknięty Grymig, wejść tam i usunąć gościa. Gdy po tym czynie opuścisz lokal, duch złotnika wreszcie z Ciebie wylezie i wręczy klucz do domu w mieście, gdzie odnajdziesz Kamień Ognia. Musisz też odnaleźć dwie sakiewki złotego pyłu i podejść do krypty. Podziałaj pyłem na posągi obok drzwi. Okaże się, że to siostrzyczki Zwiastuna Śmierci (w żaden sposób nie można Zwiastuna pokonać) - gadaj z nimi, aż obie udzielą Ci błogosławieństwa, a rzeczony Zwiastun zniknie. Na cmentarzu spotkasz upiory i wampiry - musisz wejść tam z bronią magiczną (i często nagrywać). W kryptach znajdziesz te właśnie monstra i/lub skarby. A gdy już załatwisz sprawy, czeka na Ciebie



### KRYPTA ELFÓW, DOLNY POZIOM PIERWSZY

Pogadaj z biednym duchem Wojownika Elfów. Poprosi Cię on o odnalezienie jego sygnetu, który jest na drugim poziomie. Gdy to zrobisz, otrzymasz pełną magiczną zbroję, przyzwoity magiczny miecz i koronę Elfów. Cały problem na tym poziomie polega na odnalezieniu czterech miejsc teleportacji (część jest zamknięta i trzeba odnaleźć odpowiednie przełączniki). Uważaj, spotkasz tu wilkołaki i inne paskudztwa, zaś w niektórych miejscach latają małe piorunki. Gdy osiągniesz ostatnie z miejsc, znajdziesz klucz i Twoim celem będzie

### KRYPTA ELFÓW, DOLNY POZIOM DRUGI

Musisz odnaleźć sygnet. Po drodze będzie sporo zamkniętych drzwi - musisz się bawić przełącznikami. Uważaj, tu i ówdzie przelatują ogniste kule. Pobyt uprzyjemniają Elementy Ognia i Spektry. Tym pierwszym dobrze zrobi różdżka mrozu. Gdy już znajdziesz sygnet, wracaj oddać go duchowi, weź nagrodę i udaj się do Borovii do domu złotnika po Kamień. Nie ma czasu na odpoczynek, kolejnym celem jest

### STARA DROGA (NA PÓŁNOC)

Po drodze spotkasz zombie - nie ma się czego bać, rozmaślisz je, jak chcesz. Dojdziesz do wejścia i użyj klucza otrzymanego od kapłana, przed Tobą

### ZAMEK RAVENLOFT, GŁÓWNY POZIOM

Są tu dwa z trzech potrzebnych Ci kluczy: BLOOD BAT KEY (jak to u diabła tłumaczyć?!) jest schowany za tajnymi drzwiami, zaś klucz topora (AXE KEY) jest w małym pokoiku, do którego schodzi się, idąc po schodach w dół. Oba te przedmioty są pilnowane przez golemy - zombie. Tak więc, aby znaleźć drugi klucz, zejdź na dół na

### DOLNY POZIOM ZAMKU RAVENLOFT

Idź na północ i w górę. Jeżeli będziesz chciał pozwiedzać, napotkasz na komnaty zamieszkałe przez szkielety, istoty, wampiry i zombie. Wracaj na główny poziom. W trakcie całej wędrówki spotkasz Strażników Przeznaczenia, golemy - zombie i wampiry. Idź na

### PODWÓRZEC ZAMKU RAVENLOFT

Znajdź tu tajne przejście prowadzące do głównej wieży. Idź w górę ile wlezie. Mijasz po drodze Komnaty Płaczu (WEEPING ROOMS). Spotkasz potwory podobne do tych na głównym poziomie. Miejsce w którym jesteś to

### GŁÓWNA WIEŻA ZAMKU RAVENLOFT

Wspinaj się dalej. W którymś momencie wejdziesz do komnaty, gdzie zostaniesz zaatakowany przez Inkwizytora i Strażników Przeznaczenia. Zabij ich i pogadaj z więźniem. To członek sprzysiężenia, do którego należy też karczmarz. Gość nie zechce się do Ciebie przyłączyć, ale da ci Pióro. Następnie wracaj do Borovii i pogadaj



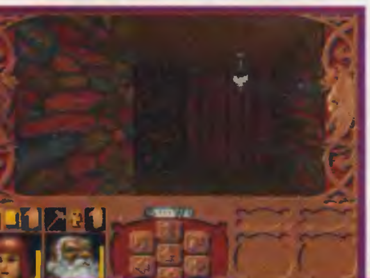
z karczmarzem. Zostaniesz odesłany do budynku zwanego MERCHANT'S PRIDE (tłumaczenie z angielskiego, ałłuuuu, ałłuuuu). Człowiek, którego tam spotkasz, odurzy Cię jakimś świństwem. Ockniesz się w dziwnym miejscu (Znowu!? Ech ta dzisiejsza młodzież...). Są to

### KATAKUMBY POD BOROVIĄ

Pogadaj z szefem sprzysiężenia, gość opowie Ci o tym i o owym, da klucz do drzwi prowadzących na dolny poziom nr 2 Starej Świątyni i szkiełko prawie-że-kontaktowe (READING GLASS). Po rozmowie musisz się stąd wydostać (są cztery rodzaje kluczy do drzwi: szafirowy, rubinowy, szmaragdowy i onyksowy). Dodatkowym utrudnieniem są liczne tajne przejścia i drzwi otwierane dopiero po przestawieniu przełączników. W podziemiach ponadto rozrzucono piętnaście monet. Musisz znaleźć je wszystkie, aby w karczmie nabyć napój od Vistani Gypsie. Oczywiście nie będziesz samotny - spotkasz Istoty i Piekielne Psy. Wyjście z Katakumb znajduje się w domu, który otworzyłeś kluczem otrzymanym od uleczonego wilkołaka. Po wyjściu udaj się do gospody i nabądź napój od Gypsie. Nadeszła chwila, by odwiedzić









### STAREJ ŚWIĄTYNI DOLNY POZIOM DRUGI

Na północnej ścianie pierwszego poziomu znajdziesz tajne przejście prowadzące na poziom drugi. Tutaj musisz odnaleźć TEARDROP KEY (tłumaczenie, taaak), mając go będziesz mógł otworzyć wszystkie drzwi. Musisz też odnaleźć dwa zwoje zakodowane przez Shashę. Przez cały czas będziesz miał do czynienia z Cieniami. Teraz pakuj zwoje w jedną łapę, w drugą szkiełko i czytaj. Następny krok to

### LAS UMARLAKÓW

Po pierwsze musisz odnaleźć dwa nasiona (MORNINGLORDS' SEED). Pierwsze jest w kamiennym kręgu, drugie leży pomiędzy rozmaitymi bogactwami. Podejdź do obłoku przy barierze (prawa strona mapy). Zostaniesz przeniesiony w to samo miejsce, tyle że w przeszłość. Zbierz kolejne dwa nasiona. Posadź po jednym nasionie w każdym z wewnętrznych kamiennych kręgów dookoła wielkiego dębu, a samemu stań w środku zewnętrznego kręgu. Dąb pęknie i będziesz mógł zabrać Amulet Ravenkid (THE AMULET OF RAVENKID). Tym razem Twoimi wrogami będą Enty. Poruszaj się powoli i ostrożnie, nie stając w polu widzenia zbyt wielu z nich. Wracając do zamku, musisz przejść przez

### KOMNATY PŁACZU

Przeciwnicy - jak w całym zamku. Znajdź srebrny klucz (SILVER KEY). Zejdź na dolny poziom pierwszy i wejdź do sąsiedniej wieży - spotkasz wojownika, może być przydatny. Wróć do komnat płaczu. W centralnej komnacie jest przełącznik. Po jego użyciu odkryjesz tajny pokój za szafą z książkami. W środku znajdziesz zamek - użyj BLOOD BAT KEY. Otworzy się przejście. Za nim znajdziesz kartę i schody na dół. Zbliżasz się do końca. Jeszcze "tylko"



### LOCHY ZAMKU RAVENLOFT

Znajdź dwie boczne krypty. W obu wciśnij przełączniki. Otworzy się wejście do głównej krypty. Po wejściu do niej zostaniesz przeteleportowany do jeszcze innej komnaty. Przygotuj się do ostatecznej bitwy, w szczególności uzbrój jednego z ludzi w amulet Ravenkid. Gotów na spotkanie z przeznaczeniem? No to lu! Pamiętaj: dużo ruchu, przeciwnik będzie się teleportował i walił seriami ognistych kul. Odgryzaj się blaskami słońca z amuletu. Udało Ci się? To extra! Teraz weź tylko Święty symbol i przeczytaj katalog. Wiesz co? Tak jakbyś wygrał...

Cóż, Ravenloft to całkiem ładniutka role - playka. Ruch drużyny płynnie animowany i szybki ("Arena" wymięka), muzyka niezława, system klasyczny (Advanced Dungeons & Dragons) - to duże atuty te gierki. Musimy się tu też wytłumaczyć z map: mieliśmy je, niestety, druk zająłby dobre cztery strony - nie było lewara, żeby to poszło. Naprawdę nie chcieliśmy, więc przebaczcie nam zamiast kląć w żywy kamień przy przegryzaniu się przez kolejne labirynty.

No to kto zechce ukatrupić Nosferatu?

**Alex & Gawron**




## PODRĘCZNIK MAŁEGO MAGA



| NAZWA POZIOMU | POZIOM DOŚWIADCZENIA | UWAGI |
|---|---|---|
| DETECT MAGIC (WYKRYWANIE MAGII) | 1 | TYLKO INFORMUJE, CZY DANY PRZEDMIOT JEST MAGICZNY |
| CURE / CAUSE LIGHT WOUNDS (LECZENIE / POWODOWANIE LEKKICH RAN) | 1 | BRAK |
| HOLD PERSON (UNIERUCHOMIENIE) | 2 | DZIAŁA TYLKO NA GOBLINY I ROZBÓJNIKÓW |
| AID (POMOC) | 2 | POMAGA PRZED CIĘŻKĄ WALKĄ |
| CURE DISEASE (LECZENIE ZARAZY) | 3 | BRAK |
| DISPEL MAGIC (NEUTRALIZACJA MAGII) | 3 | BRAK |
| NEGATIVE PLANE PROTECTION (OCHRONA PRZED ZŁEM) | 3 | UŻYWAĆ PRZED WALKĄ Z UMARLAKAMI |
| PRAYER (MODLITWA) | 3 | POMAGA PRZED CIĘŻKĄ WALKĄ |
| CURE / CAUSE SERIOUS WOUNDS (LECZENIE / POWODOWANIE CIĘŻKICH RAN) | 4 | BRAK |
| NEUTRALIZE POISON (NEUTRALIZACJA TRUCIZNY) | 4 | BRAK |
| FORTIFY (FORTYFIKACJA) | 4 | POMAGA PRZED CIĘŻKĄ WALKĄ |
| FLAME STRIKE (PŁOMIEŃ) | 5 | BRAK |
| CURE / CAUSE CRITICAL WOUNDS (LECZENIE / POWODOWANIE ŚMIERTELNYCH RAN) | 5 | BRAK |
| RAISE DEAD (WSKRZESZENIE) | 5 | BRAK |
| HEAL (ULECZENIE) | 6 | BRAK |
| HARM (ZRANIENIE) | 6 | BRAK |
| DETECT MAGIC (WYKRYWANIE MAGII) | 1 | JAK U KLERYKÓW |
| MAGIC MISSLES (MAGICZNE POCISKI) | 1 | BRAK |
| IMPROVED IDENTIFY (LEPSZA IDENTYFIKACJA) | 2 | JAK DETECT MAGIC, ALE SKUTECZNIEJSZE |
| FIREBALL (OGNISTA KULA) | 3 | BRAK |
| LIGHTNING BOLT (PIORUN) | 2 | BRAK |

# Darkmere



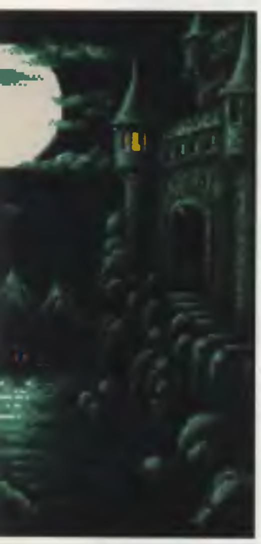


**DARKMERE**
CORE DESIGNS '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 9 | 8 |

Dawno temu, gdy Ebryna jeszcze nie było na tym świecie, nad królestwo nadciągnęły czarne chmury. Wtedy to Gildorn ojciec Ebryna, młody i mężny wojownik elficki, uporał się ze złem, pokonując olbrzymiego smoka. Dzisiaj, gdy stary król wyczuwa znowu powrót stałego zła nad jego królestwo, wie on, że nie będzie w stanie stawić czoła niebezpieczeńsatwu. Z latami przyszła starość, ze starością odeszła siła i szybkość. Jedyną nadzieją, która drzemie w zmęczonych oczach króla, jest jego syn Ebryn, którego postać przejmujesz Ty graczu.

Król wezwał Cię do siebie, aby wręczyć swój wspaniały magiczny miecz. Potem przekazuje swoje obawy o królestwo i zaufanie jakim Cię darzy, pozostawiając w Twych rękach losy królestwa. Gdy zostałeś przygotowany do podróży, stary król raz jeszcze użył swojej mocy magicznej i wysłał do wioski, w której od pewnego czasu zaczęły się dziać niepokojące rzeczy. Ostatnimi słowa, jakie przekazał brzmiały: "Pamiętaj synu, że w razie gdybyś się załamał i nie mógł odnaleźć wyjścia z sytuacji, ja będę cały czas z Tobą, aby Ci pomóc. Ale pamiętaj, że jestem już nie pierwszej młodości i moc moja jest słabsza niż w latach mej młodości, w związku z czym pomóc Ci będę mógł tylko osiem razy podczas przygody".



W ten oto sposób, pojawiasz się przy bramie wyjściowej wewnątrz wioski. Twoim zadaniem jest odkrycie źródła zła, jakie nadpełzło do królestwa, i pokonanie go. Ale zanim tego dokonasz, musisz podróżować po mieście, rozmawiać z każdą napotkaną osobą, wyciągając od niej jak najwięcej informacji. Pamiętaj, żeby przeszukiwać każde pomieszczenie, w jakim się znajdziesz, oraz o tym, że przedmioty znalezione mogą kryć w sobie różne wskazówki, które uzyskasz uważnie je oglądając. Kolejną dobrą radą jest. (może to odrzucające) przeszukiwanie zwłok. Często znajdziesz coś istotnego. Na ulicach w różnych miejscach leżą klucze pasujące do drzwi domów lub do skrzyń. Pamiętaj, aby każdy klucz do mieszkań dobrze wykorzystać. Potem należy dość skrupulatnie przeszukać cały dom, do którego udało Ci się włamać. Może nie są to zajęcia godne elfa, ale cóż czynić, gdy królestwo w potrzebie...

Wskazówki na początek - aby wyjść na zewnątrz wioski, trzeba znać hasło. Osobę, która zna hasło, wskaże Ci kowal, który w zamian za tę informację chce, abyś przyniósł mu pięć sztab (5 Ingots). Okaże się, że hasło zna drugi krasnal, brat bliźniak krasnala przy bramie. Znajdziesz go w karczmie, gdzie siedzi nad pustym kuflem. Nie będzie chciał z Tobą gadać, gdyż stosuje się do starej krasnoludzkiej zasady, że z elfami się nie gada, chyba że po pijaku. Niestety trunku, który pije krasnal, nie ma w tawernie, gdyż zabrakło specjalnego zioła, niezbędnego przy produkcji napoju. Zioło to zdobędziesz od alchemika mieszkającego w części miasta położonej za mostem. Przejścia przez most strzeże olbrzymi, szalony wojownik, który przepuści Cię, gdy przyniesiesz mu topór. Topór kupisz lub ukradniesz (jak wolisz) u zbrojmistrza.. Jak widzisz akcja złożona jest z kolejnych powiązanych ze sobą problemów, które należy rozwiązywać. Myślę, że nie będziesz miał kłopotów z dalszymi zadaniami, a jeżeli tak, to zwróć się o pomoc do swojego ojca Gildorna. I na koniec jeszcze jedna podpowiedź - klucz do domu Granny ma żebrak, siedzący przy świątyni druidów. Sprzeda Ci go za odpowiednią ilość gotówki. Autorzy, aby urozmaicić grę, wprowadzili możliwość zakończenia gry na różne sposoby, za co należą im się brawa.

Ogólnie rzecz biorąc jest to kawał wspaniałej role - playki.

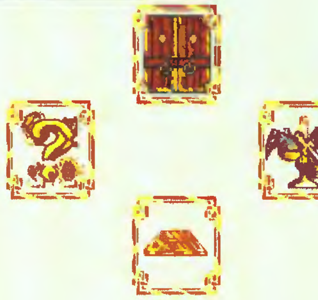


**EMILUS**






# Legacy of Sorasil



**LEGACY OF SORASIL**
GREMLIN GRAPHICS '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

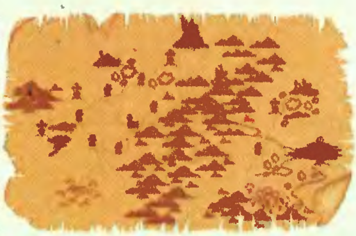
| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 | 7 |

List od starego maga Alamona The Mystic był dostarczony przy pomocy magii, ponieważ tylko tak mógł trafić we właściwe ręce. Tak, właśnie Ty otrzymałeś ten list i to nie bez powodu, gdyż byłeś starym przyjacielem maga. Napisano, że w krainie Rhial źle się dzieje. Rzeki wysychają, plony są niskie, nie mogąc rozwinąć się na suchej piaszczystej glebie. Alamon wie, że klęska ta nie jest dziełem natury, ale legendarnej armii ciemności, która z jakiś przyczyn znowu powróciła do Rhial, by zniszczyć wszystko co dobre i piękne. Wiele ludzi opuściło swoje domy w poszukiwaniu bezpiecznego miejsca, które na razie odnaleźli na zamku starego maga. Alamon wie jednak, że już niedługo i na niego przyjdzie czas. Czuje nadciągające ogromne siły ciemności, z którymi nie będzie mógł sobie poradzić. Z tego to też powodu prosi Cię o jak najszybszą pomoc, czyli zebranie czteroosobowej drużyny śmiałków, którzy stawiliby czoła niebezpieczeństwu. Ich zadanie polegałoby na przebyciu Gór Cieni, za którymi znajduje się ląd Kolchoth. Świetność tego lądu rozsypała się w pył i dzisiaj niewiele już zostało miejsc wskazujących na przeszłą potęgę i chwałę. Tutaj nasi śmiałkowie muszą odszukać dwa Talizmany Wiedzy. Po szczęśliwym zdobyciu talizmanów niech ruszają na wschód do królestwa Garathor, gdzie znajduje się zaginiony uzdrawiający Amulet Tambor - Rina. Następnie muszą ruszyć na południe przez równiny do legendarnego królestwa elfów, zwanego Lasem Żelaznych Drzew, gdzie powinni odnaleźć Kamień Wyrocznię.

Jeżeli wszystkie artefakty zostaną zdobyte i zaniesione do Amona The Mystic, wtedy imperium Rhial zostanie z pomocą artefaktów i magii Amona uratowane od zła (kolejny to już raz).

Tyle gwoli wprowadzenia. Gra jest wspaniałą role - playką, rozgrywaną w prościutkim systemie HERO QUEST. Cała kampania, do rozgrywania której przystępujesz włączając grę, składa się z dziewięciu wspaniałych scenariuszy. Tylko prawdziwy miłośnik podróżowania oczami wyobraźni po legendarnych, wyimaginowanych światach jest w stanie docenić piękno scenariuszy, które mogą stanowić wyzwanie nawet dla bardzo doświadczonego gracza.





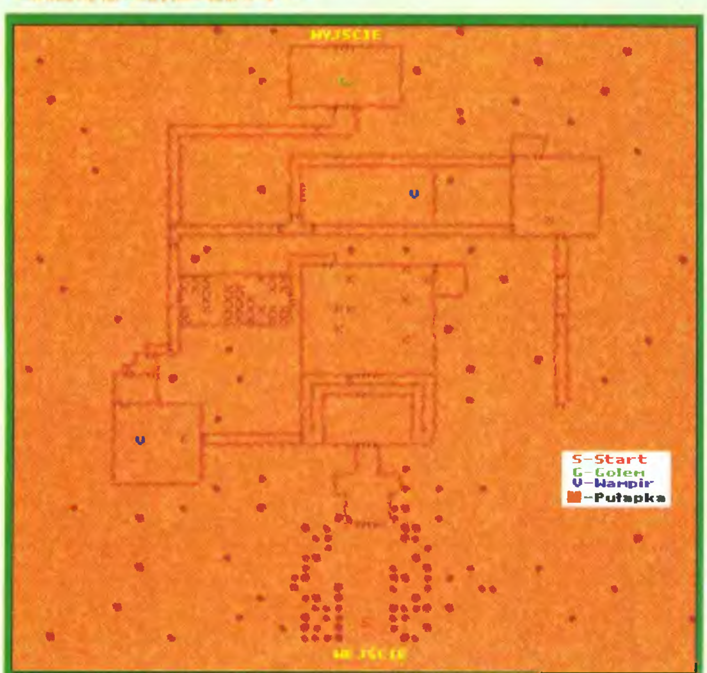
Zanim przystąpisz do przygody, musisz wybrać czterech bohaterów, którzy utworzą Twoją drużynę. Wyboru dokonujesz spośród ośmiu śmiałków. Pierwszym jest Angor - Barbarzyńca, silny i wspaniale władający mieczem. Drugi to Oakheart - Łowca, wychowany w lesie - posiada wspaniałą percepcję; gdy trzeba, potrafi użyć miecza. Trzecim jest Haxar - Paladyn. Należy do wspaniałej kasty rycerzy - kapłanów, w każdej sytuacji kierujących się honorem i sprawiedliwością. Przez całe życie przedstawiciele tej kasty pracują nad sobą, dochodząc do wspaniałej wytrzymałości umysłu i ciała. Czwarta to Calorflame - Kapłanka, obdarzona dużą mądrością i wiarą, dzięki którym osiąga wspaniałe wyniki w magii. Piątym jest Grimbeard - Wojownik, wytrzymały krasnolud, posiadający olbrzymią wiedzę na temat walki oraz rzeczy z nią związanych. Mało rozmowny, rozwiązuje sytuacje konfliktowe przy pomocy swojego topora. Szósty to Ravenstock - Mag; posiadł wspaniałą sztukę wiedzy, jaką jest magia. Siódmym jest Stormbow - Podróżnik, elficki wojownik, wiele widział, sporo się nauczył, potrafi władać mieczem, magią, no i głową, gdy trzeba się potargować. Ostatnią jest Celeste - Czarodziejka, posiadająca wspaniałą moc elementarną. Jej magia pochodzi z natury.



Opcje gry są proste i nie wymagające głębszego omówienia, niż w bardzo udanej instrukcji. W tekście znajdziecie mapę zamku króla wampirów, którędy prowadzi skrót przez Góry Cieni (pierwsza przygoda). Tuż przy wyjściu znajduje się kamienny golem strzegący klucza i przejścia - należy go pokonać.

Myślę, że nie będziecie mieli problemów z kolejnymi przygodami i uda się wam uratować krainę Rhial przed złem.

Żegna się z Wami, pełen nadziei
***EMILUS***










Gdy dwadzieścia lat temu Sanwe zjawił się w królestwie.... większości Was nie było jeszcze na świecie, jednak tak to już jest, że za grzechy przeszłości często odpowiadać muszą następne pokolenia. Ner - Tom rzucił czar, dzięki któremu Wysoka Wieża znalazła się w zamknięciu, a Sanwe został w niej uwięziony. Czasy spokoju dobiegają jednak końca - czar słabnie i lada dzień Sanwe wyjdzie ze swej wieży, by się zemścić, a wtedy drżyjcie wszyscy, a ty Jasiu zwłaszcza!

Cała historia (nie pierwsza i nie ostatnia) zaczyna się w sypialni. Król wziął był umarł kilka dni temu i objąłeś po nim tron. Zmęczony imprezą, jaka odbyła się z tej okazji, zasnąłeś - nomen omen - jak zabity. Rano zbudziła Cię Twoja małżonka...

* * *

Sprawozdanie z podróży inspekcyjnej po Gran Callahach

My, król, wstaliśmy rano z bólem głowy, by wyruszyć w podróż po naszej domenie. Po krótkich ablucjach rozejrzeliśmy się po zamku, pochwaliliśmy służbę (niech wiedzą, że miłościwie panujący pamięta o maluczkich) i zaszliśmy do sali Rady, gdzie czekały nasza małżonka i matka. Krótka scysja z bratem naszym po drodze nie zepsuła nam humoru bardziej, niźli łupanie w głowie po wczorajszym bankiecie koronacyjnym. Wziąwszy prezenty ruszyliśmy w świat.

Po krótkiej rozmowie ze wszystkimi, którzy handlowali na targu u bram zamku, ruszyliśmy do Slathan ni Patan. Po zaproponowaniu strażnikom prezentu namówiliśmy ich, by pozwolili nam przejść w pojedynkę. Rzuciwszy czar na cefalopoda ukrytego w stawie, dotarliśmy do brodatego mężczyzny, siedzącego u wejścia do jaskini. Opowiedział on nam wiele ciekawych rzeczy o rasach zamieszkujących naszą dziedzinę, wręczył kamień - mienień, a podczas wizyty w Jaskini Snów otrzymaliśmy lalkę. Uwaga: należy się zastanowić nad sposobem dokonania zmian w społecznym odbiorze zmieniaczy kształtu, wydają się oni niegroźni, a obiegowe opinie na ich temat zafałszowane. Brodacz opowiedział nam też o języku mieszkańców Soptus Ecliptus, na których pustynię udaliśmy się w następnej kolejności.

W obliczu naszej wiedzy o języku mieszkańców pustyni wskazówki tubylca starczyły nam, by idąc w odpowiednich kierunkach dotrzeć do oazy, w której podczas rozmowy z szamanami otrzymaliśmy kamień mocy i dowiedzieliśmy się ciekawych rzeczy o Wymiarze Duchowym. Następnie przeprowadziliśmy rozmowę z Kalifem. Z grzeczności nie odmówiliśmy jego propozycji gry, dzięki czemu otrzymaliśmy trzy różne prezenty (lista w załączeniu). Po kurtuazyjnej wymianie jeszcze kilku zdań z szamanami udaliśmy się w dalszą podróż, do Brynn - Fann.

Faerie, pilnujący wejścia do Leśnego Labiryntu, był niegrzeczny, lecz potraktowany przez nas z najwyższą uprzejmością odwołał strażnika stojącego u wejścia. W labiryncie natrafiliśmy na duszki, rozmowa z którymi pozwoliła nam w końcu na przejście w głąb Brynn - Fann, jednak dopiero po kilku godzinach konwersacji i najwyższym wysiłku umysłowym z naszej strony.

Motyli Król potraktował nas grzecznie, choć prowadzona przezeń gra słów i proponowane nam zagadki uwłaczały nieco naszej godności. W końcu jednak udało nam się od niego dostać kolejny kamień mocy, małego drewnianego ptaszka i uzyskać kilka ciekawych informacji.

Po wizytach u trzech ras, zamieszkujących naszą krainę, udaliśmy się do Wysokiej Wieży. U podnóża góry spotkaliśmy dwie dziwaczne osoby. Pierwsza z nich, córka naszego wasala, Llanie De Summers, zaoferowała swą pomoc w wyprawie i wręczyła nam amulet. Druga osoba, eremita zamknięty w jaskini, sprawiał wrażenie człowieka niespełna rozumu, jednak nie wydał nam się groźny dla otoczenia. Po rozmowie z nim wspięliśmy się po skałach na górę.

Po drodze trafiliśmy na gniazdo, w którym leżały pióra, lekko tłustawe w dotyku (nr inw.23). Po dokonaniu mieczem niezbędnych przeróbek w drewnianym ptaszku i dmuchnięciu mu pod ogonek, zostaliśmy nawiedzeni przez shaka, z którym przeprowadziliśmy krótką rozmowę. Po konwersacji udaliśmy się w dalszą wspinaczkę.

Na niewielkiej półce skalnej spotkaliśmy ponownie Llanie, która uratowała nam życie, spychając w przepaść atakującą nas bestię. Ku naszemu smutkowi Llanie również spadła. Na półce, oprócz drugiego shaka, znaleźliśmy niewielką ilość błota, z którym ponownie ruszyliśmy w stronę nieba.

U podnóża wieży trafiliśmy na winoroślopodobną roślinę, która nie chciała nas wpuścić do środka. Udało nam się przekonać ją, że znamy Sanwe osobiście, dzięki czemu bez dalszych przeszkód weszliśmy do środka.

W środku zamuliliśmy oko. W pokoju na prawo od wejścia leżał kamień wir, który odczaro-



# Dragon









**DRAGON SPHERE**
MICROPROSE '94

Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Here CGA EGA VGA SBlast

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 7 | 9 |



wał wężolinę. Po zamrożeniu martwego szczura i przygotowaniu butelki kwasu znaleźliśmy jeszcze pochodnię w celi i zjechaliśmy windą na dół, gdzie ją zostawiliśmy. Wjechawszy windą z powrotem rozpuściliśmy podłogę w celi i zjechaliśmy na linie po trzeci kamień mocy, po czym wjechaliśmy na samą górę.

Posłużywszy się zamarźniętym szczurem do wystudzenia rozgrzanej futryny i mackami cefalopoda, zostaliśmy właścicielami teleportu, który wstawiony w okno pozwolił na zalanie wodą węgli pod podłogą w korytarzu. Następnie udaliśmy się do pokoju Sanwe, gdzie zostaliśmy uwięzieni przez czarnoksiężnika i...

... Sanwe trzymał mnie zaczarowanego ale na szczęście miałem wolne palce, więc udało mi się zmusić kamień - mienień do udawania kamienia mocy. Dał się nabrać, a ja celnym rzutem rozwaliłem tę jego sferę kół. Ale kim ja jestem? Znalazłem w pokoju czarną kulę, magiczną machawkę i jakąś mapkę po czym wyszedłem na zewnątrz. Shak ze skalnej półki pozwolił mi przejść i zostałem właścicielem pasa antygrawitacyjnego (czy grawitacja została już odkryta?). Na samym dole, korzystając z pomocy Ner - Toma (tuś się schował!) i zapamiętanych fragmentów wierszy z tomika wręczonego Królowi przez Królową, ożywiłem Llanie, wziąłem notatkę i ruszyłem w dalszą drogę.

Dowódca straży była w kiepskim humorze, ale likwidując jej bliznę przekonałem ją, że nie jestem taki zły jak myśli. Znowu wybrałem się na pustynię, gdzie wygrałem kolejne duperele od Kalifa i golnąłem sobie Soptus Sopoforic - chyba robią to na spirytusie, gdyby nie mój Atlan... Nic to, jakoś przeżyłem i ruszyłem dalej. W Brynn - Fann uwolniłem much i zabrałem koronę, w Slatan ni Patan zażyłem strażników Sopoforikiem - zrobił na nich zabójcze wrażenie. Zielony dał się przekonać, gdy go uleczyłem, toteż szybko odzyskałem swój pierścień. Teraz to ja jestem swój człowiek!

Znowu polazłem na pustynię i pogadałem z szamanami. Dałem im machawkę i ziuuuuuu - już jesteśmy w wymiarze duchowym. Przez dyski przeszedłem bez problemu, w końcu raz już to przerabiałem, przez węże też mogłem się prześlizgnąć - jako wąż, w końcu odczarowałem gałąź i rzuciłem ptaszkowi daktyle. Zakleił się na chwilę, co wystarczyło, żeby mu buchnąć z gniazda jajo z duszą, podkładając czarną kulę.

Dalej to już była bryndza. Wskoczyłem do studni, jako foka podpłynąłem do celi, wlazłem do kazamat blokując schody statuetką, przeczytałem bestii felieton (Ibisa?) z kartki aż podkuliła ogon, potem jako niedźwiedź przestawiłem jego Królewską zimność i dałem odmarźnięcowi jego duszę. Korona posłużyła do otwarcia drzwi, MacMorn dostał w czapę amuletem i po kłopotach.

A w nagrodę dostałem Llanie i awansik społeczny. My, baron Pid Shuffle, dziękujemy wszystkim za wysłuchanie naszej historii.

***Robaquez***

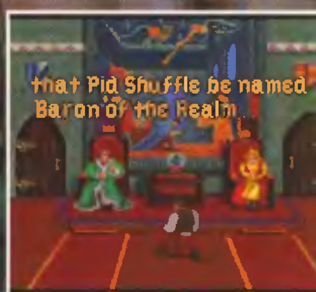
* * *

Na koniec kilka uwag natury technicznej. Jako że w większości rozmów bardzo ważna jest kolejność wypowiedzi i ich ton, przed każdą rozmową warto nagrać stan gry, by móc sprawdzić wszystkie kombinacje. Sama gra nie jest specjalnie trudna, poza kilkoma bardzo rozbudowanymi zagadkami logicznymi, nad którymi można strawić i po kilka godzin. Żadna rewelacja - i to by było na tyle.

# Sphere







# TOP SECRET

Wyobraź sobie świat u schyłku średniowiecza. Większy od naszego kilka razy i kilkadziesiąt razy bardziej niebezpieczny. Świat, w którym twoje życie może się radykalnie zmienić z powodu sympatii, jaką poczuje do ciebie któryś z bogów Chaosu – i nie jest ważne, czy będzie to Khorne – bóg krwi, czy może Slaanesh – pan cielesnych żądz i olbrzymich zdeprawowanych przyjemności – sympatii, za sprawą której możesz zostać obdarzony którymś z licznych piętn Chaosu. Świat, w którym konflikt sił Dobra i Porządku z mocami Zła i Chaosu nigdy się nie kończy i którego wynik – niestety – jest z góry wiadomy... Siły Chaosu nie zwyciężą jutro, ani za tydzień, ani nawet za kilka lat, ale to one zaleją świat ohydną, bezkształtną masą plazmy, a jedynymi dźwiękami rozlegającymi się pod niebem, na którym wiszą dwa księżyce, będą potępieńcze jęki i zawodzenie umęczonych dusz. Taki świat istnieje, a ty możesz się w nim znaleźć i być może zdołasz opóźnić jego koniec...Odkryje się on przed tobą, jeżeli otworzysz grubą księgę zatytułowaną ***Warhammer Fantasy Roleplay***.




Drodzy Czytelnicy, gra o której piszę nie jest grą komputerową. Jednak mimo to (a może właśnie dzięki temu?) nie jest mniej ciekawa, czy zajmująca. Jest to klasyczna gra fabularna (role-playing). Co to są gry RPG mieliście okazję dowiedzieć się między innymi w poprzednim numerze **Top Secret**, tak więc bez dalszego ględzenia przejdźmy do opisu samej gry.

Jako mieszkaniec Starego Świata możesz wcielić się w jedną z czterech ras, zamieszkujących świat ukształtowany 10000 lat wcześniej przez przybyłych z kosmosu Starych Slannów. Możesz być szlachetnym elfem – członkiem rasy, której świetność już przemija; upartym i dumnym, nigdy nie łamiącym raz danego słowa krasnoludem; poczciwym, grubiutkim, ale niesłychanie zręcznym halflingiem oraz oczywiście człowiekiem – przedstawicielem rasy pretendującej do miana władców świata.

Znudzony swoim dotychczasowym życiem postanawiasz zostać poszukiwaczem przygód, a nadchodzą one tak szybko, że można stracić głowę (dosłownie). Stawisz czoła licznym niebezpieczeństwom, będziesz ścigany przez wyznawców zakazanych bóstw – takich, których nikt będący przy zdrowych zmysłach nie ośmiela się czcić. Będziesz forsował górskie przełęcze broniąc się przed atakami goblinów i orków, będziesz penetrował dawno zapomniane, zrujnowane miasta Slannów, mroczne grobowce umarłych, w których słychać tylko jęki ich niematerialnych mieszkańców. Wszystko to dla sławy, potęgi lub po prostu pieniędzy.

Gra została wydana przez brytyjską firmę **Games Workshop**, jedną z czołowych w dziedzinie produkcji gier. *Warhammer Fantasy Roleplay* jest tylko jedną, chociaż podstawową, z całej rodziny gier, dziejących się w Starym Świecie. Oprócz niego w realiach tego świata osadzono liczne gry planszowe i wojenne. **Games Workshop** spojrzał też w przyszłość – w 41 tysiącleciе. Istnieje gra *Warhammer 40.000* i być może jest ona wam choć po części znana dzięki grze komputerowej *Space Hulk*, dziejącej się właśnie w universum *WH40K* (nawiasem mówiąc, wersja komputerowa nie umywa się do swego planszowego pierwowzoru). Ludzkość opanowała dużą część znanego wszechświata, ale jej istnienie jest zagrożone. Na jego straży stoi nieliczna grupka wybrańców – Kosmicznych Marines, chroniących miliardy ludzkich istnień rozsianych po niezliczonych planetach kosmosu.

No, ale odbiegliśmy trochę od tematu. *Warhammer* składa się z 8 rozdziałów, opisujących kolejno sposób tworzenia bohatera, podstawowe reguły rozgrywki, sposób prowadzenia walki, magię i jej wykorzystanie w grze, religie i wierzenia występujące w Starym Świecie, bestiariusz, a na samym końcu znajduje się krótka przygoda, przeznaczona do natychmiastowego rozegrania.

Jestem głęboko przekonany, że kto raz zagra w którąkolwiek z prawdziwych grier fabularnych, już na zawsze zostanie ich miłośnikiem. Pytanie, skąd taką grę wziąć? I tu dobra wiadomość – gra *Warhammer* ukaże się w polskiej wersji językowej, w czerwcu lub lipcu, czyli już niedługo. Wszystkim wam życzę ciekawych i ekscytujących wypraw w świecie, w którym króluje magia, a często jedynym właściwym wyjściem z sytuacji jest sięgnięcie po miecz...




P.S. Chętnych do bliższego zapoznania się z realiami Starego Świata odsyłam do numerów 95, 96 i 103 *Nowej Fantastyki*, w których zamieszczono opowiadania dziejące się w tej właśnie krainie, a także do numeru 3 ***Magii i Miecza***, w którym znajdziecie nieco bardziej szczegółowe omówienie samej gry.

**Artur Marciniak**

1 The Settlers 

2 Empire Deluxe 

# The Settlers



W ostatnim tekście o grze Blue Byte'a (Battle Isle '93) zjechałem samą grę, jak i firmę. Chyba w BB czytają TS, bo pomogło!

The Settlers to coś zupełnie nowego (o ile może być jeszcze coś takiego). Ziemię, na której się osiedliłeś, na miejsce kolonizacji wybrały sobie też inne ludy (max.3 prócz Ciebie). Wzorem poprzednich gier Blue Byte'a po opanowaniu jednego kawałka świata przeskakujesz do następnego wpisując odpowiedni kod (aby to uczynić należy przeciwnikom odebrać wszystkie wartownie, wieże wartownicze, warownie i zamek.



Nowatorskie jest przede wszystkim podejście do samego budowania państwa. W grze wszystko rośnie na Twoich oczach: ludzie noszą materiały budowlana, pozyskują kamień i drewno, rosną budynki. Jednocześnie błędne decyzje, podobnie jak rzeczywistości, mają swe odzwierciedlenie w przyszłości. Jeśli bowiem skierujesz cały urobek rudy żelaza do piekarza zamiast do hutnika, dopiero po pewnym czasie zorientujesz się, że nie masz zbroi narzędzi ani też samego żelaza. Z gospodarką silnie powiązane jest powodzenie działań militarnych.

Świat osadników, jako drugi po Cywilizacji, jest światem kulistym. Nie można się zaszyć w kąt, a pozwolenie na nadmierne rozrośnięcie się przeciwników spowoduje wzięcie Twego państewka w kleszcze.

Pomysł gry został uzupełniony przez autorów o świetnymi grafiką, muzyką i niezłymi efektami dźwiękowymi. Gdyby przyznawano Nobla za gry komputerowe, z pewnością The Settlers byłaby jednym z kandydatów.

***Sir Haszak***

Producent: Blue Byte
Rok wydania: 1993
Komputery, na których chodzi: Amiga, ok. przełomu maja i czerwca też PC
Podobne:
Mega - lo - Mania - tu budujesz cywilizację, ale podobnie jak w Settlerach ważny tu jest ruch, zaplecze gospodarcze; dodatkowym elementem jest rozwój nauki; równie dobra grafika i muzyka; Amiga, PC.

# Empire Deluxe



W 1978 roku, kiedy jeszcze wchodziłem na dywan po drabinie, firma Interstel wypuściła pierwszą wersję gry Empire. Komputery były wtedy w powijakach, ale już wtedy zdano sobie sprawę, że mogą służyć do czegoś więcej niż tylko wstukiwanie tekstów i liczenie. Dziesięć lat później ukazała się wersja 2.05 tejże gry, która niemal natychmiast (po 3 latach) została opisana w TS nr 3.

W styczniu 1993 ukazała się nowa wersja Empire - 3.00. Wierni tradycji opisujemy ją po ponad roku. Nowe Empire różni się od poprzedniczek nie tylko firmą, która je wydała (jest nią teraz White Wolf, producent "Perfect General"). Przede wszystkim starano się dogonić ulepszany bezustannie sprzęt.




Gra korzysta z kilkunastu kart dźwiękowych (kiepska muzyka) i karty SVGA (grafika całkiem całkiem). Wprowadzono podział w jednostkach lądowych i powietrznych. Rozgraniczono armie piechoty i pancerne oraz lotnictwo myśliwskie i bombowe. Dodano także bazy lotnicze, które pełnią funkcje podobne do miast. Nie można w nich jednak produkować nowych jednostek.

Nowinką techniczną jest tworzenie scenariuszy. Do dyspozycji mamy teraz nie tylko wszystkie składniki geograficzne terenu, takie jak góry, lasy, równiny, pustynie, wody czy miasta (w wersji 2.05 były tylko lądy i wody). Edytor pozwala umieszczać na mapie jednostki wojskowe, definiować wydajność produkcji miast i ich specjalizację (ważne przy Advanced Rules).

Początek Empire Deluxe pozwala nam wybrać scenariusz (jest kilka gotowych) i stopień jego rozbudowania (Basic Rules - bez jednostek pancernych, bombowych i baz lotniczych, każde miasto ma tę samą wydajność produkcji; Advenced Rules - wykorzystanie wszystkich jednostek, miasta produkują szybciej lub wolniej w zależności od mocy produkcyjnej określanej w procentach). Później dobieramy przeciwników (maksymalnie 5 + my), ich poziom skuteczności w produkcji i walce (Handicap) i... odjazd! Reszta jest milczeniem, albowiem do złudzenia prypomina wersję opisaną w TS3.

***Sir Haszak***

Pełny tytuł: Empire Deluxe
Rok produkcji: 1993
Producent: White Wolf
Komputery, na których chodzi: PC VGA
Podobne: jedyna w swoim rodzaju

# Jest taktycznie



## VIKINGS II

Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak niezręcznie czuł się książę na Wyspach Brytyjskich w połowie XI wieku, zapoznaj się bliżej z tą grą. Wcielasz się w jednego z 6 optymistów liczących na zdobycie tronu w Anglii.

Na początek wybierasz sobie prowincję, gdzie stanie Twa stolica. Jeśli jesteś leniwy, zrobi to za Ciebie komputer. Sukces jest pewien, gdy przeciwnicy mają swe stolice zdala od Twojej. Można wtedy spokojnie rozwijać państwo, podbijając neutralne ziemie, budując wieże i zamki (pozwalają werbować więcej ludzi) oraz wznosząc porty (umożliwiają budowę floty inwazyjnej). Reszta to czynności rutynowe - zebranie potężnej armii (conajmniej po 100 łuczników i kuszników; 10 - 15 katapult; razem 550 ludzi) i wyruszenie na podbój najbliższego zamku. Najpierw należy poczekać, aż zostaną zniszczone mury, a następnie przeprowadzić szturm. Na bitwę podczas jej trwania wpływ masz ograniczony.

Każdy Anglik po walczeniu nie zapomni o jedzeniu. Dlatego dobrze byłoby, gdybyś podczas podbojów pamiętał o aprowizacji (inaczej zmniejsza Ci się populacja - mniej ludzi możesz werbować). Nie od rzeczy jest również zainteresowanie się wydobywaniem bogactw mineralnych. Aby je wydobyć najpierw musisz je znaleźć w górach. Jeśli już coś znalazłeś i złoża się wyczerpały, powinieneś poszukać tam jeszcze raz - na pewno będzie coś jeszcze do wydłubania. Jeśli potrzeba Ci pieniędzy, na giełdzie pozbywasz się zapasów bogactw mineralnych i naturalnych.

W porównaniu z wersją pierwszą tej gry, która ukazała się rok temu wprowadzono jeden dodatkowy screen po walce, dodano przyciski i to by było na tyle (może jeszcze coś przybędzie pod okienko, bo opis wpadła mi w ręce beta - wersja).

Ogólnie jest to bardzo przyjemna i wciągająca gra. Polecałbym ją szczególnie miłośnikom Defendera - akcja dzieje się tylko o 100 lat wcześniej, a możliwości programu i jakość wykonania znacznie lepsze.

***Sir Haszak***

Pełny tytuł: Vikings II
Producent: Realism Entertainment
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC 386, Amiga
Podobne: Kingdoms of German - dokładnie ten sam producent, ten sam wygląd i sposób obsługi, tyle że akcja przeniesiona do centralnej Europy; Amiga, PC 386;
Defender of the Crown - nieskomplikowany sposób jednoczenia Anglii; wszystkie komputery (bez Atari).




# Imperium Galactica

Zdarzyło się, że przywódców państw Galaktyki zeżarła ambicja rozciągnięcia swego panowania na cały jej obszar. Było to cokolwiek przykre, gdyż wszyscy wpadli na ten sam pomysł. Może się zdziwisz. ale Ty też!

Na początku żyjesz skromnie, zadowalając się jedną przydzieloną planetą. Wysyłając statki zwiadowcze dowiadujesz się o zasobach planet, znajdujących się w sąsiednich układach słonecznych. Z czasem na planety o najlepszych warunkach naturalnych sprowadzisz kolonistów i z ich pomocą rozwiniesz przemysł stanowiący o Twojej potędze. W międzyczasie (większość spraw podobno właśnie wtedy się rozgrywa) rozwijasz produkcję przemysłową i rolniczą, a wygospodarowane w ten sposób środki przeznaczasz na wynalazki, które wydatnie zwiększą Twe szanse na anihilację pozostałych konkurentów. Jeśli anihilacja grozi bardziej Tobie niż im, z prędkością pociągu pospiesznego relacji Moskwa - Berlin dopadasz negocjacyjnego stołu. Rozmowy o wszystkim i o niczym, zwane dyplomacją, trochę jednak kosztują.

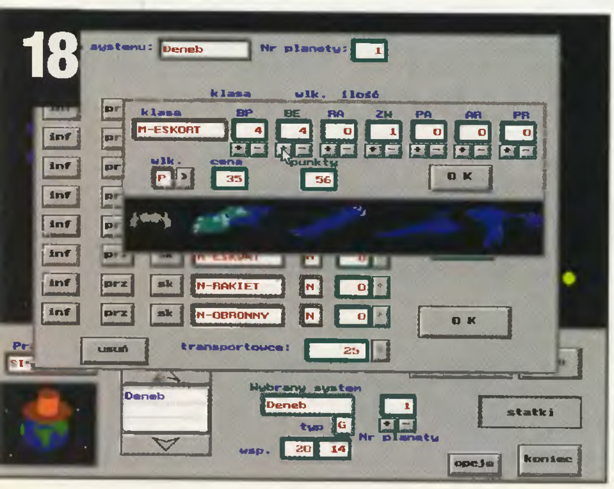
Porównanie gry z Master of Orion czy z Imperium, do których jest ona podobna, wypadnie dla niej niekorzystnie w kilku kategoriach (grafika, brak opcji statystycznych porównujących kunkurujące państwa!). Dorówna im z pewnością w punkcie GRYWALNOŚĆ. W trakcie rozgrywki nie ma takiego Obcego, któremu nie chciałoby się zdefasonować jego plugawej fizjognomi serią rakiet. Miło zaskakuje także digitalizowana mowa w języku polskim (jakość średnia) i przejrzyście zredagowany podręcznik.

Imperium Galactica nie jest może przebojem w swej kategorii, ale nie wahałbym się polecić go strategom, przedkładającym rozrywkę intelektualną nad wizualną.

***Sir Haszak***

Producent: Mirage
Rok wydania: 1994
Cena: 230 tys. zł




Komputery, na których chodzi: PC
Podobne: Imperium - podobnie rozbudowana gra, będąca najprawdopodobniej inspiracją dla autorów; PC
Master of Orion - budowa imperium galaktycznego z bardziej rozwiniętą dyplomacją i złożonym procesem produkcji; PC 386

1 Vikings II
2 Imperium Galactica
3 Władca

# WŁADCA

Producent:
Mirage Software
Rok produkcji:
1994
Cena:
50 tys. zł
Komputery,
na których chodzi:
Atari XL/XE,
Commodore

Cały ten świat jest już tak dziwnie poukładany, że każdy chce się dorwać do władzy. Jeżeli przeniesiemy się w czasy mrocznego średniowiecza, sytuacja się zaostrza, bowiem po odzyskaniu władzy następuje szereg egzekucji i straceń, prowadzących do stabilizacji władzy. Żeby w zamku trupem nie śmierdziało, wykonuje się je cichcem w lesie i z głowy (bardziej z szyi).

Tak więc drogi graczu otrzymałeś po ojcu małe księstewko, dwudziestu (słownie: 20) wojów i trochę złota w zapasie. Twoim zadaniem jest zjednoczenie całego królestwa. By to uczynić musisz pokonać trzech rywali. Nie jest to proste, jako, że komputer daje im przewagę w postaci dwa razy wyższych podatków.

Decyzje wydajesz za pomocą joysticka. U dołu ekranu znajduje się szereg drobnych ikon symbolizujących Twoje rozkazy.

Sprzedaż/Kupno księstwa pomaga zdobyć na gwałt potrzebne złoto lub bezboleśnie rozwiązuje spory polityczne. Każdemu może ślinka pociec na widok 250 goldów za jakiś tam gródek. Potem i tak go można najechać.

Zaciąg do armii to jedna z częściej używanych opcji. Za 1 sztukę złota możesz nająć jednego żołnierza.

Tworzenie armii polega na rozgrupowaniu Twojego wojska na drużynę broniącą księstwa oraz regularną armię. Musisz pamiętać, żeby zostawiać w granicznych księstwach zawsze kilkuset ludzi do obrony. W wypadku ewentualnego ataku wróg zostanie nieco osłabiony, a wtedy nadciągająca na pomoc Twoja armia może zrobić mu większe kuku.

Zawarcie sojuszu pozwala na krótki czas skupić uwagę na danym przeciwniku. Niestety nie zawsze książęta zgadzają się zawierać sojusze. Odnawiają zazwyczaj wtedy, gdy są silniejsi od Ciebie i uważają się za bossów.

Plądrowanie księstwa pozwala zdobyć troszkę więcej pieniążków. Jedynym efektem ubocznym tego działania, jest to, że kilku panów zbierze się przy świeczce i zafunduje władcy nie ciekawą niespodziankę.

Turniej łuczniczy jest wyprawiany w celu pokazania swoich umiejętności oraz zarobienia trochę grosza (1000 złotych monetek). Jest on prowadzony w trzech turach, podczas których odpada najgorszy. Brdzo pomocny jest tutaj wskaźnik kierunku i siły wiatru.

Dodatkowo przyda się fakt, iż więcej posiadanych księstw równa się większej ilości złota z podatków w skarbcu, a co za tym idzie, szybszej drodze do sukcesu. Na początku jednak wszystko zależy od tego, jak zostaniesz ustawiony na mapie. Gdy masz dużo wolnego miejsca, to zajmuj ile się da, a potem umacniaj graniczne księstwa obsadzając w każdym po około 600 ludzi. Później stopniowo tę liczbę powiększaj. Gdy masz mało miejsca, będziesz musiał zadowolić się na początek zwykle czterema polami. Lecz nie marnuj czasu na bezsensowne podboje i zbuduj silną armię i garnizony. Gdy wyskoczysz z nimi potem na sąsiada, ten będzie wprasowane w glebę.

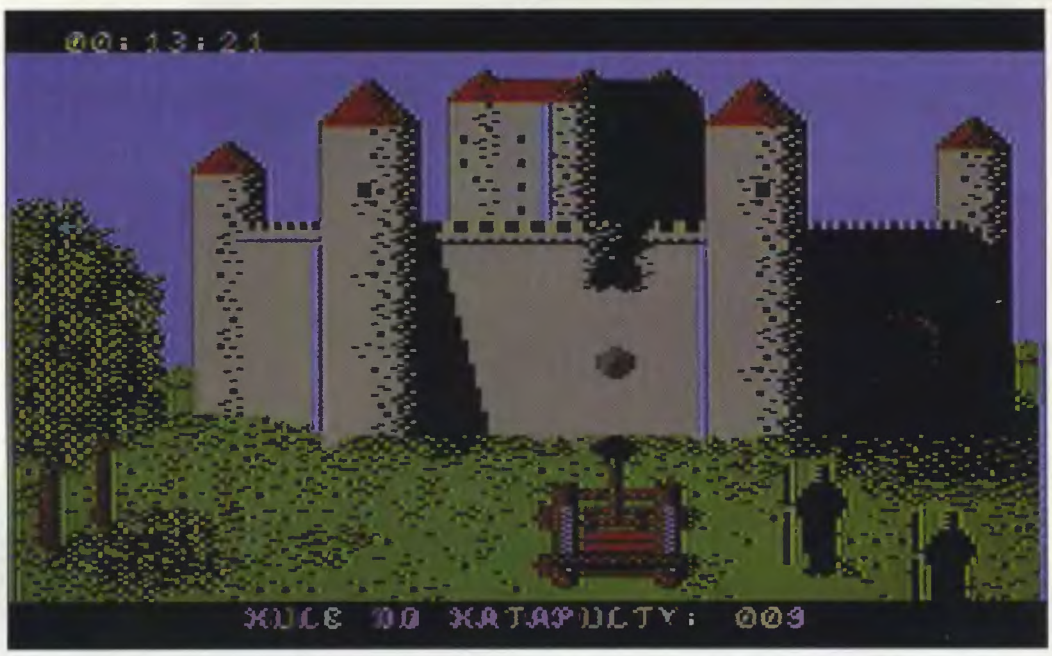
Zanim jednak zostaniesz koronowany na króla, przyjdzie Ci stoczyć wiele krwawych bitew i odnieść wiele zwycięstw. W redakcji prowadziliśmy zarówno ogromne bitwy jak i oblężenia. Zwyciężyliśmy wspólnymi siłami wroga i możemy się podzielić kilkoma uwagami na ten temat.

Gra posiada kilka błędów natury technicznej. Po pierwsze ikon nie wybiera się strzałką, tylko są one podświetlane. Powoduje to, że zbyt długie przytrzymanie fire włącza zupełnie nie chcianą opcję, co powoduje często utratę kolejnej tury (miesiąca). To samo tyczy się opcji sterowania armią podczas walki. Ponadto flagi symbolizujące władców poszczególnych księstw są tak nieczytelne, że powodują dużą dezorientację i błędy w ocenie sytuacji. Bardziej by tutaj pasowało zamalowanie obszarów (nawet rastrami). To samo zastrzeżenie budzą drobniutkie ikonki, oraz fonty. Są bardzo mało czytelne, a ikony są po to, żeby ułatwić obsługę programu.

Mimo wszystko jest to gierka bardzo wciągająca. Im dłużej się w nią gra, tym człowiek ma ochotę zarobić więcej złota, lepiej (jeszcze bardziej?! - S. H.) prowadzić bitwy i patrzeć, jak wróg łamie sobie zęby na granicznych garnizonach i gwoździach w zupie.

***Król Maciuś I***








# Jest taktycznie

Pierwsza część Campaign traktująca o bitwach II wojny światowej stanowiła udane połączenie strategii z grą zręcznościową. Po zobaczeniu drugiej części muszę przyznać, iż autorzy powinni zatytułować ją Campaign Upgrade, bowiem jedyną różnicą są scenariusze (może trochę przesadziłem: zmieniła się także rola lotnictwa, sposób zaopatrzenia i prezentacja parametrów technicznych sprzętu). Tym razem autorzy wzięli się za konflikty zbrojne mające miejsce po wojnie.

Ponieważ z przyczyn niewątpliwie mocno obiektywnych umknęła nam część pierwsza tej gry, pozwolę sobie (ależ ja sobie pozwalam!) napomknąć o systemie i rzeczach, o których strateg wiedzieć powinien.

### System

Celem gry jest opanowanie punktów terenowych zaznaczonych na mapie. Do realizacji celu służy armia podzielona na związki taktyczne o wielkości od korpusu do plutonu, przy czym na mapie strategicznej pokazane są jednostki do wielkości batalionu. Każda z jednostek wyposażona jest w sprzęt specyficzny dla uzbrojenia armii kraju, z którego pochodzi. Gracz ma możliwość zapoznania się z podstawowymi parametrami technicznymi sprzętu (grubość pancerza własnego, grubość pancerza, który może zostać rozbity przez pocisk własny, prędkość poruszania się po szosie i w terenie, czasem rodzaj uzbrojenia), stanem jednostki (buźka) i wykonywanymi przez nią rozkazami. W przypadku większych jednostek pokazywane są również zaopatrzenie w żywność, paliwo i amunicję.

Grający ma do dyspozycji dwa rodzaje mapy: strategiczną i bitewną. Pierwsza służy do przeglądania sytuacji ogólnej w różnej skali (im większa podziałka mapy, tym większe związki taktyczne są widoczne), druga włączana jest w przypadku starcia wrogich jednostek.

Pierwszą mapą, z jaką mamy do czynienia, jest mapa strategiczna. Zaznaczone są na niej główne obiekty terenowe (legenda do niej znajduje się w edytorze scenariuszy). Mapy nie podzielono na pola, więc poruszanie się po niej jednostek przypomina opisywanego miesiąc temu Patriota (komputer sam przelicza ruch w zależności od ukształtowania terenu i aktywności wroga). Jeśli chcemy przesunąć całą dużą jednostkę, należy wybrać ikonę jej dowództwa. Pododdziały przemieszczą się za nią.

Obok mapy znajduje się menu umożliwiające zapis stanu gry, edycję scenariusza, włączenie dźwięku, podejrzenie struktury wskazanej jednostki, zmianę szyku pododdziałów, regulowanie szybkości upływu czasu, zmianę skali mapy i zegar, wskazujący porę dnia.

Gdy dochodzi do starcia dwóch jednostek, pokazana jest ich siła i rodzaj sprzętu, jakim dysponują. Potem przechodzimy do mapy bitewnej. W bitwie może brać udział tylko jeden batalion (4 plutony na planszy). Jeśli chcemy wprowadzić inny rodzaj broni, jeden z naszych plutonów musi opuścić pole bitwy.

Zorientować się w sytuacji na mapie pozwala menu. Możemy dzięki niemu wezwać posiłki w postaci wojsk pancernych/zmotoryzowanych, śmigłowców, poprosić o wsparcie artyleryjskie (i wskazać cel ostrzału) lub pobudzić do działania obronę przeciwlotniczą. Prócz tego mamy dane o sile wskazanego plutonu, zużyciu amunicji i rozkazach, jakie wykonuje.

Jeśli znudzi nam się rola koordynatora działań naszych wojsk z pozycji szefa sztabu, możemy wzorem średniowiecznych wodzów wmieszać się w bitewny zamęt. Nie ryzykujemy przy tym wiele (rozstania się z którąś z części naszego ciała), albowiem przyjmując trafienie na pancerz przenosimy się do sąsiedniego wozu (samolotu). Można więc bez obawy latać (jeździć) i strzelać. Jeśli nie mamy wprawnej ręki lepiej wybrać automatyczne kierowanie pojazdem i strzelanie. Dodatkową atrakcją przejechania się po terenie jest dokładne odwzorowanie warunków, w jakich toczy się walka (np. jak noc to noc).

### Scenariusze

W Campaign II mamy do dyspozycji kilkanaście scenariuszy treningowych i 6 wojennych. Pierwsze z nich są zazwyczaj dość proste (dowodzi się związkami taktycznymi nie większymi niż dywizja). Poczuć smak prawdziwej wojny możemy w pozostałych sześciu:

1. Korea - początek: 1.07.1950. Tydzień wcześniej wojska północnokoreańskie liczące ok.200 tys. żołnierzy radośnie podreptały na południe, zajmując większą część Korei Płd. Armia południowokoreańska została zmięta (np. strategicznie ważny most wysadzino tak szybko, że połowa armii została po ideologicznie niesłusznej stronie rzeki; rezultat - 40 tys. żołnierzy w niewoli). Otrzeźwiawszy po fali niepowodzeń, mając dwa korpusy, amerykański i południowokoreański, musisz odbić zajęte ziemie;
2. Irak kontra Iran - początek: 1.09.1980. Tak naprawdę zaczęło się 17.09., choć już wcześniej rozpoczęły się walki podjazdowe na granicy. Stając na pustyni wśród wojsk irackich masz rozstrzygnąć tę pozycyjną wojnę końca XX wieku;
3. Wojna sześciodniowa - początek: 1.06.1967. Właściwie zaczęła się 4 dni później, ale nic to. Walcząc armią izraelską masz szansę skrócić czas trwania wojny (130 godzin i 20 minut), tym bardziej, że nie musisz się zajmować ani Jordanią, ani Syrią;
4. Yom Kippur - początek: 8.10.1973. Właściwie Egipcjanie powinni zaatakować Cię 6.10. Z jakichś przyczyn tego nie zrobili (może wiedzieli, że obchodzisz Yom Kippur?). Teraz już napadną. Ciesz się, że Syrii nie widać na horyzoncie;
5. Kuwejt - początek: 24.02. 1991 r. Według plany masz 4 dni na wyzwolenie Kuwejtu i rozbicie wojsk irackich. Do działa!



# CAMPAIGN II

# 1 Campaign II

*Scanned by Vangis 2004*
*for CcOnLine*

6. Wietnam - początek: 1.04. 1962 r. Właśnie stworzono Military Assistend Command Vietnam (MACV). Pod rozkazami masz dwa korpusy (amerykański i południowowietnamski). Starczy, aby rozprawić się z komunistami.

Jeśli mimo tego brakuje nam silnych wrażeń zawsze można ulepszyć gotowy scenariusz lub stworzyć od początku swój własny. Do dyspozycji jest cała gama rodzajów terenów (góry, lasy, bagna, łąki, pustynie, rzeki, jeziora) oraz miasta (trzy gęstości zabudowy) i drogi. Oczywiście na mapie można umieszczać wszystkie rodzaje jednostek wojskowych, jak również modyfikować je, dodając lub odbierając pododdziały. Tak przyrządzony scenariusz można z powodzeniem umieścić na dysku.

### Garść rad niepraktycznych

Campaign II nie należy do gier skomplikowanych, toteż uwag będzie niewiele:

1. Rozstrzyganie bitew - zdecydowanie lepiej polegać na sobie i to z paru względów: trzymamy rękę na pulsie i możemy w każdej chwili zabawić się w czterech pancernych i psa, rozbijając wszystkie maszyny wroga (niełatwe, ale możliwe), zawsze można wezwać posiłki w postaci lotnictwa (dziwnym zbiegiem okoliczności rozliczani jesteśmy z utraconych jednostek batalionu, który wdepnął na wroga; na inne straty dowództwo nie zwraca uwagi), ale przede wszystkim po udanej akcji dostajemy medal (im wyższa ocena dowództwa, tym wyższe odznaczenie); ilość zwycięstw i medali liczy się po zwycięskiej kampanii (też czas trwania);

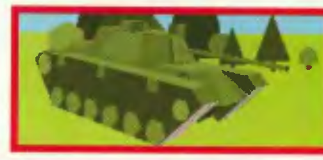
2. Linie zaopatrzeniowe - bez odpowiednio rozwiniętych punktów zaopatrzenia nie masz szans na zwycięstwo; brak amunicji zmusi Twe oddziały do rozjeżdżania wroga, a to mało efektywny, ale za to kosztowny sposób walki;

3. Szybkostrzelność - jeśli już usiadłeś w jakimś pojeździe pamiętaj, że nie jest to typowa strzelanka z 1000 pocisków na sekundę. Tu trzeba załadować, wycelować i wypalić. Niecelny strzał i gryziesz piach (smacznego!).

Campaign II jest grą pretekstów. Scenariusze historyczne nie grzeszą dokładnością i są pretekstem, by pograć w strategię. Sama rozgrywka bitwy jest w gruncie rzeczy pretekstem, by nieco postrzelać. Strzelanie natomiast jest pretekstem, by za dużo nie myśleć (po co myśleć, gdy można pojechać i strzelić). Podsumowując - Campaign II to niezły pretekst, by zasiąść przed komputerem.

***Sir Haszak***

Producent: Empire Software
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chadza: Amiga

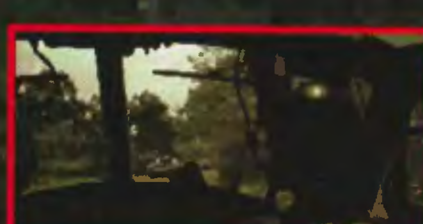












# SEA WOLF




Tytułowy morski wilk to nazwa nowego amerykańskiego okrętu podwodnego, następcy klasy Los Angeles. Wpra-wdzie według wsze-lkich znaków w Pentagonie i pod wodą SSN 21 jeszcze nie opuścił żadnej stoczni (nie wiadomo nawet, czy gotowe są już blachy z których zostanie zrobiony), jednak rasowemu graczowi nie przeszkadza to w objęciu dowództwa tego typu jednostki. Panie, nie takimi rzeczami się ze szwagrem po pijaku dowodziło! 688 to my pływali po całym świecie i wojnęśmy wygrali, tę trzecią, światową!

Dowodzenie nowoczesnym okrętem podwodnym wymaga zgrania działania kilku sekcji, wykonujących różne zadania. Pierwsze, najbardziej oczywiste, to sterowanie okrętem. Sea Wolf może rozwinąć - w zależności od mocy pobieranej z reaktora - prędkość do 57, 1 węzłów. Ta ostatnia powoduje jednak szybkia zniszczenie głównego układu chłodzenia, a korzystając z rezerwowego nie można już płynąć tak szybko. Tak duża prędkość jest zresztą pod wodą potrzebna rzadko - na ogół pływa się wolno i cicho, zmniejszając szansę zostania wykrytym i zwiększając swoje szanse na wykrycie przaciwnika (im większa prędkość tym gorzej działają wszelkiego typu sonary). Zmianiać można również kurs i głębokość. Tę ostatnią na dwa sposoby - albo podając bezpośradnio na



jakiej głębokości w stopach chcemy się znaleźć (np.25 stóp, żaby skorzystac z peryskopu, nie więcej niż 150 do atakowania rakietami), albo wydając rozkaz schowania się pod lub nad najbliższą termoklinę. Zwłaszcza ta ostatnia możliwoáć jest niezwykle wygodna, jako ża większość ruchów pionowych odbywa się właśnie w stosunku do warstw termicznych.

Druga sekcja, znajdująca się pod naszymi rozkazami, to przedział torpedowy i sześć wyrzutni rakiet. O ila torped jest na okręcie znacznie więcej niż wyrzutni, rakiat jest dokładnie sześć - dwie klasy Harpoon, dwie Tomahawk (większy zasięg, większa głowica bojowa) I dwie Sea Lance (przeciwko okrętom podwodnym). Torpedy wymagają załadowania do wyrzutni przed strzałem, następnie wyrzutnia należy zalać i dopiero wtedy można strzelać. Ponieważ obie czynności wymagają trochę czasu, dobrze by było pływać z torpedami gotowymi do strzału, ale niestety - po kilkunastu minutach rozładowują się baterie, wyrzutnię trzeba opróżnić i załadować od nowa. Najważniejsze są trzy wersje torpedy Mk48 - dwie uniwersalne, nadające się do zwalczania celów nawodnych i podwodnych, różniące się szybkością i zasięgiem, oraz torpedę trzymającą się kilwataru, przeznaczoną do zwalczania calów nawodnych.



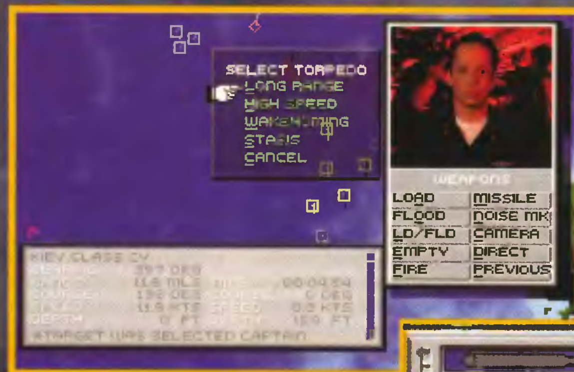


Trzecia sekcja to sonar. Jego obsługa wykonuje dla nas bardzo istotną robotę, polegającą na rozpoznawaniu celów i ich odległości od nas. Czasem pojawia się potrzeba wspomożenia operatorów, nie potrafiących na czas rozpoznać obiektu - a do byle czego strzelać nam nie wolno. Trzeba w tym calu skorzystać z urządzenia zwanego wodospadem (waterfall). Na okrągłym ekranie pojawiają się tam graficznie zobrazowane dźwięki, jakie słychać za pośradnictwem hydrofonów. Można sprawdzić, co słychać z której strony, a korzystając dodatkowo z analizatora widmowego rozpoznać cele (jest to możliwa tylko wtedy, gdy na wodospadzie można rozdzielić sygnały pochodzące od różnych jednostek). Często wiemy, że cel jest wrogim okrętem. Może to wynikać z historii pojedynku, okręt zniknął i po chwili pojawił się znowu, strzela do nas, wiadomo, że to obcy, a operatorzy jeszcze nie dokonali identyfikacji. Wtedy nawet wodospad nie jest potrzebny, ale to dowódca musi podjąć decyzję, z jakiego rodzaju celem ma do czynienia.

Dowodzenie wszystkim sekcjami odbywa się niejako spoza okrętu. Przez cały czas na ekranie widać fragment akwenu, po którym pływamy. Gdy wydajemy rozkazy na chwilę pokazują się oficerowie dowodzący poszczególnymi sekcjami okrętu. Widać ich również, gdy mają coś do zameldowania - przeciek, awarię, pożar... Większość komand można wydawać korzystając z klawiatury, co jest znacznie szybsze niż używanie myszy w tym celu. Nie dotyczy to jedynie zmian kursu. Jako zagorzały miłośnik 688 w pierwszej chwili mocno się skrzywiłem, widząc nowy interfejs użytkownika, jednak po kilkudziesięciu minutach uznałem go za ruch we właściwym kierunku. Rozkazy wydaje się szybko i łatwo, co często ma olbrzymia znaczenia dla powodzenia misji.

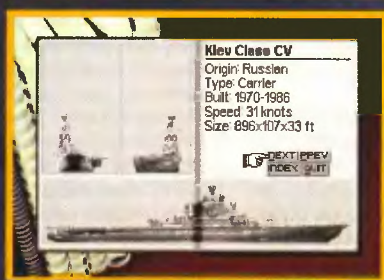
Skoro już jesteśmy przy misjach. Do naszej dyspozycji jest ich trzydzieści kilka, każda w przynajmniej dwu wersjach, różniących się mapą akwenu i początkowym usta-

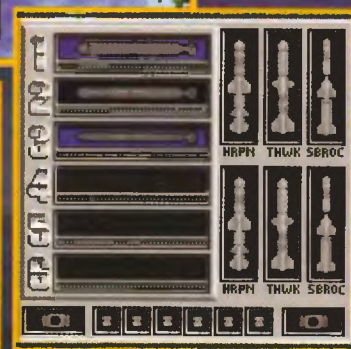





**SEA WOLF**
ELECTRONIC ARTS '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 9 | 10 |






wieniem okrętów i statków stanowiących cele nasze i przeciwnika. Mapy nie mają żadnego odniesienia do rzeczywistych akwenów, choć opisy misji starają się sprawiać takie wrażenie. Pomijając dwie pierwsze misje, praktycznie wszystkie pozostałe prezentują podobny poziom trudności, dosyć niski, przynajmniej w porównaniu z 688. Rozegrałem narazie pięć piarwszych i kilka z pozostałych scenariuszy, wszystkie kończąc pozytywnie bez większych problamów, choć niekoniecznie za pierwszym razem. Zdaje się, że korzystając z braku rzetelnych informacji na temat rzeczywistych możliwości SSN 21 autorzy symulatora popuścili co nieco wodze fantazji i zaprojektowali okręt deklasujący wszystko, co pływa pod wodą. Dzięki temu na ogół mamy lepsze rozeznanie sytuacji i większą mobilność niżli przeciwnicy, co zapewnia stosunkowo łatwe zwycięstwo.

Po zakończeniu każdej misji można dowiedzieć się z telewizji, co też dzieje się na świecie. Reporter z Pentagonu przekaże nam najświeższy komunikat na temat sytuacji na frontach i naszych ostatnich osiągnięć.

Sea Wolf pozwala na jeszcze jedno - można grać we dwóch, korzystając z połączenia dwóch komputerów przez modem, RS lub sieć - jak kto woli. Gramy wtady razem przeciwko wspólnemu przeciwnikowi. Mocna rzecz!

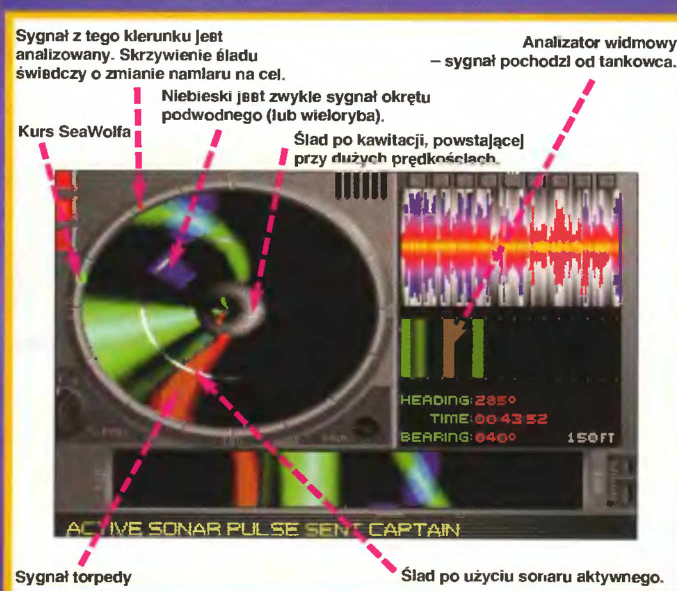
Z dotychczaaowych moich doświadczeń wynika, że istnieja kilka w miarę prostych sposobów znacznie ułatwiających zwycięstwo. Po pierwsze, z atakiem należy poczekać do momentu, w którym mamy możliwie dobre rozeznanie sytuacji na powierzchni i rozpocząc go od wystrzelania rakietami wszystkich okrętów mogących stanowić dla nas zagrożanie. Dotyczy to w pierwszym rzędzie niszczycieli, krążowników i wszystkich tych jednostek, które wyposażone są w rakiety i torpedy. Okręty desantowa, handlowe i tankowce można sobie zostawić na później i rozprawić się z nimi torpedami.

Po drugie, okręty podwodne najprościej jest zatopić podpływając do nich od rufy jak najbliżaj (lub poczekać stojąc w miejscu z wyłączonym silnikiem) i potraktować je z odległości rzędu mili - półtorej trzema torpedami Mk48 HS. Efekt murowany.

Wreszcie ostatnia, światła uwaga. Praktycznie przed każdą torpadą można uciec, puszczając ją bardzo blisko (pół mili - mila) po czym przyspieszając maksymalnie i ostro zmieniając kurs w jej kierunku. Po nabraniu odrobiny wprawy w wybiaraniu właściwego kursu można minąć każdą torpedę, bowiem z bliżej niezrozumiałych powodów SeaWolf potrafi płynąć z maksymalną prędkością wykonać ostrzejazy zakręt niż torpeda.

Mam jeszcze kilka uwag krytycznych pod adresem gry, jednak postanowiłem je zachować dla siebie. Sea Wolf zrobił na mnie bardzo dobre wrażenie i wciągnął - po raz pierwszy od dłuższego czasu. Wszystkim miłośnikom Czerwonego Października - aerdecznia polecam.

***Borek***



To zdanie zabrzmi obrzydliwie na łamach "TS", jednak należy stwierdzić, iż gra "Great Naval Battles", a jej część druga w szczególności, jest najdokładniejszą i najpełniejszą symulacją wojny morskiej, jaką kiedykolwiek wyprodukowano. Straszne, nie? A teraz przejdźmy do rzeczy.

### CZAS, MIEJSCE I CEL

Rzecz dzieje się w trakcie wojny na Pacyfiku, można wybrać dowolną stronę konfliktu (Japończycy bądź Sprzymierzeni) oraz jedną z kilkunastu misji. Kilka początkowych to kolejne lekcje, pozwalające spokojnie poznać wszystkie niuanse gry, zaś misje bojowe są kolejno coraz trudniejsze, więc spokojnie zaczynamy od misji pierwszej i pniemy się w górę. Każda misja jest krótko charakteryzowana przy jej wyborze i tam też można znaleźć jej cel - przeważnie chodzi o wytłuczenie wszystkiego co pływa. Gdy już przebrnęliśmy przez wybór misji, przechodzimy do gry. I tu szok - można kierować całym zgrupowaniem pancerników i lotniskowców i kierować setkami samolotów bojowych, a jednocześnie w każdej chwili przenieść się na najpodlejszą fregatę i tam osobiście pobawić się w rychtowanie działka kal.37, wz.1833. Jak to jeść? Zacznijmy od podstaw, a podstawą jest

### OKRĘT

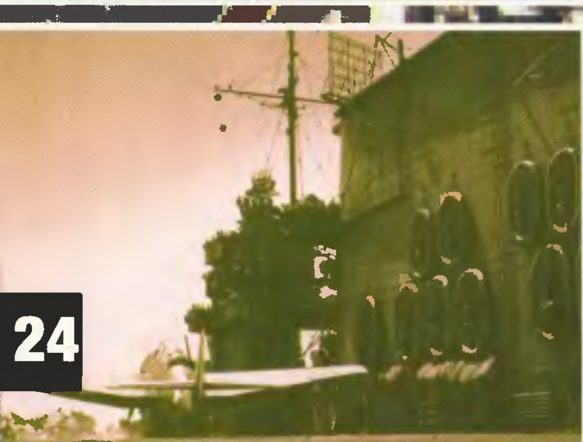
Na okręcie na początku znajdujemy się na mostku kapitańskim. Tutaj otrzymujemy informacje zbiorcze dotyczące statku. I tak MAP - to mapa, CARGO - dane o ładunku, FUEL - paliwo (ilość, pojemność "baka", zużycie, na ile czasu starczy), AIR - wszystko o samolotach (są na lotniskowcach, oczywiście, oraz kilka zwiadowczych na pancernikach) - gdzie są, jaką misję wykonują, ile jest w hangarze itd. Dalej DAM - raport o zniszczeniach. Tu dowiadujesz się o stanie przedzlałów wodoszczelnych (zniszczony, uszkodzony, cały), pochyleniu okrętu, liczbie pracujących pomp I ekip ratowniczych. Tutaj też mamy przydatny wskaźnik pokazujący w jakim stopniu nasz dumny okręt stał się już łodzią podwodną (inaczej mówiąc zalanie). W sytuacji beznadziejnej można jednostkę zatopić i cześć. Możemy też uzyskać raport artyleryjski (GUN) - dowiadujemy się o liczbie i stanie działek przeciwlotniczych, celowników artyleryjskich i wieżyczek strzelniczych. Tutaj też dokonuje się wyboru dwóch celów, przy czym z założenia ostrzeliwany jest pierwszy, zaś za drugi biorą się baterie, które z rozmaitych przyczyn (zasięg, pole rażenia) nie potrafią ugryźć celu głównego. Opcja GUN pozwala też wstrzymać ogień (HOLD) - rzecz przydatna, gdy przeciwnik jest daleko a amunicji mamy mało.

Kolej na nawigację (NAV): ustalamy prędkość, otrzymujemy informacje o kursie, można też wychylić ster (ważne gdy wróg próbuje przywalić torpedą!). Dalej rozkazy, np. patrol czy atak torpedowy. Wreszcie dane o zgrupowaniu (TASKFORCE), do którego należy nasz okręt. A gdy robi się gorąco, stawiamy zasłonę dymną (SMOKE) i zmieniamy lokal.

Na końcu torpedy (TORP) - o ile są - otrzymujemy dane statystyczne na temat ich ilości.

Każda z opisanych powyżej funkcji (za wyjątkiem mapy, paliwa i ładunku) posiada dodatkowy przełącznik: AUTO lub MANUAL. Ustawienie pierwszej wartości oddaje zawiadywanie nad









Great




owym zadaniem w ręce komputera, wybranie MANUAL daje pole do popisu graczowi. Tak oto można na początku dać sobie spokój ze szczegółami, a potem w miarę zaawansowania - włączać je. A teraz czas na

**SZCZEGÓŁY**

Tak w ogóle to po rozmaitych miejscach przemieszczamy się klawiszami funkcyjnymi. I tak "F1" przerzuca nas na ekran dowodzenia zgrupowaniem (o czym za chwilę), "F2" - na opisany już mostek. Kolejne miejsca statku już opisujemy.

Najpierw działa główne ("F3") - można samemu decydować, która wieżyczka ma strzelać, czy ustalać, jak ma być prowadzony ogień (ile wlezie, przerywany itd.). Podobnie rzecz ma się z działami drugorzędnymi ("F3") - o ile są. Samodzielne sterowanie działami jest trudne i radzimy dać sobie spokój.

Teraz torpedy ("F5"). Tu ustalamy, ile na raz zostanie wystrzelonych (zielone lampki), jak mają płynąć (wiązka szeroka czy wąska, zygzaki - pokrętło). Prędkość torpedy zależy od zasięgu, czyli im bliżej do celu, tym szybciej może ona płynąć - to też można ustawić. Pozostaje jeszcze tylko wyrychtować całe to strojstwo - na szczęście wszystkich obliczeń kursu torpedy dokonywały już w owych czasach proste maszynki elektroniczne, co oczywiście ma też miejsce w grze.

Pamiętajcie od odpowiednim przesunięciu całej wyrzutni - zielone oznacza pole rażenia.

Następnie odwiedzamy pokład lotniczy ("F6"). Aby samolot mógł polecieć, należy go wpierw zatankować. Następnie wydajemy rozkazy - zależnie od typu mogą to być zwiad, bombardowanie, atak torpedowy czy obrona przed atakiem wroga oraz transfer na inne lotniskowce lub lotniska. Ustalamy też cele czy obszar poszukiwań. Pamiętajcie, że samoloty wykatapultowane z pancerników już nie wracają, więc należy ich używać tylko wtedy, gdy rzeczywiście istnieje powód - czyli podczas szukania wroga. W przypadku pojedynków pomiędzy lotniskowcami trzeba uważać, by nie ogołocić swych okrętów z samolotów i nie paść ofiarą morderczej kontry wroga.

Oczywiście, pomimo najszczerszych chęci zawsze (a nawet często) zdarzy nam się oberwać. W tej sytuacji naciskamy "F7" i możemy sobie pooglądać stan uszkodzeń statku. Jednostkę widzimy w dwóch przekrojach - na wysokości pokładu i na linii wody. Oba te przekroje podzielone są na prostokątne obszary, odpowiadające (z grubsza) podziałowi na przedziały wodoszczelne. W po trafieniu przedziałowi zaczyna z reguły coś dolegać, np. ogień (w dwóch gatunkach: poważny i taki sobie) czy też woda. W pierwszym przypadku należy skierować tam drużynę ratowniczą (DC TEAM), w drugim - rozpocząć wypompowywanie wody, używając pomp. Oczywiście tak liczba pomp, jak i ekip jest ograniczona i najtrudniej jest decydować, co ma być naprawiane jako pierwsze.

Warto wiedzieć, iż jeżeli jakiś ważny element wyposażenia statku (śruba, ster czy wieżyczki artyleryjskie) został tylko uszkodzony, to po usunięciu ognia można tam ponownie podesłać ekipę naprawczą, a ci dzielni chłopcy przywrócą dane urządzenie do porządku.

Wreszcie pod klawiszem "F8" kryje się punkt obserwacyjny - można poprosić o widok z dowolnego punktu na mapie, robić zbliżenia czy też nagrać film ze szczególnie atrakyjnymi momentami.

Oczywiście tak w grze, jak i w rzeczywistości precyzyjne kierowanie kilkudziesięcioma statkami jest rzeczą trudną. Tak więc zostały one odpowiednio pogrupowane, tworząc



**ZGRUPOWANIA**

W ramach zgrupowania możemy obejrzeć mapę i zapoznać się z danymi o ładunku i paliwie - tak jak w przypadku pojedyńczego statku. Można też obejrzeć listę statków (SHIPS) i przenieść się na dowolny z nich. Dalej nawigacja (NAV) - opcje podobne jak dla statku, dodatkowo można ustalić szyk okrętów. Potem operacje lotnicze - zbiorcze dane statystyczne. Przełączenia pomiędzy kolejnymi zgrupowaniami i bazami lądowymi dokonuje się klikając na ikonach strzałek w przy listwie u dołu ekranu. Tak oto dochodzimy do ostatniego elementu tej układanki, chodzi oczywiście o

**BAZY LĄDOWE**

Dostępne opcje są podobne jak przy zgrupowaniach, dochodzi oczywiście możliwość tworzenia nowych zgrupowań ze statków stojących w porcie, organizowania wsparcia lotniczego z lotnisk oraz, w przypadku baz przy terenach walki, opcja COMBAT pozwalająca wpływać na strategię walki sił lądowych - zresztą w umiarkowanym zakresie (atak, obrona, atak próbny etc.).

I tak to wygląda. Trudno doradzić tu jakąkolwiek strategię - zależy ona od gracza, natomiast należy pamiętać, że trzonem floty są lotniskowce i głównie ich należy bronić.

Cóż... GNB to fantastyczna gra, nad którą spędziliśmy wiele wieczorów. Zresztą zobaczcie sami, na pewno się nie zawiedziecie.

***Alex & Gawron***



# Wolfpack



**WOLFPACK**
NOVA LOGIC '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 6 | 7 |

Ależ ci ludzie potrafią być naiwni. Myślą sobie, że wystarczy opakować kawałek pasty kukurydzianej w ładne sreberko i nagle rzeczona pasta zacznie się dobrze sprzedawać. Ehhh, co tu dużo gadać wszystko marskość...

Czemu jednakże tak roztkliwiamy się nad ułomnościami natury ludzkiej? Ano temu, że silna grupa pod wezwaniem (w składzie Sir H. i Red. N.) przywlozła z Targów Rozrywki w Londynie kupę różnych dziwnych gadżetów, które teraz walają się po redakcji i nijak nie wiadomo, co z nimi zrobić. Jednym z nich jest gierka Wolfpack na CD - ROM.








Z grą tą, hehehe, pierwszą styczność mieliśmy gdzieś w okolicach roku 1992. Najwyraźniej nie sprzedawała się ona firmie NovaLogic (tu przypomnijmy - to są ci ludzie, którzy zrobili Commanche'a, o którego wersji CD patrz wyżej, niżej, ewentualnie po bokach). Zapakowała więc ją na CD, dorzuciła demko i łubudu - jest!

Żeby potem nie było niedomówień! Na przeciętnego CD - ROM - a da się wcisnąć około 600MB, przeciętnie gierki mają tak od 150 do 300. Wolfpack zaś, khe, khe...35.

Po tym nieco sarkastycznym wstępie przejdziemy jednak do garści nieco bardziej konkretnych szczegółów. Gierka bowiem nie jest taka najgorsza.

Najpierw demko, hmmm, miodzio drodzy słuchacze. Jest to całkiem przyzwoity (acz niezbyt długi) filmik, renderowany komputerowo. Obsada: łodzie podwodne, jeden krążownik i torpedy.

Potem zaś mamy samą gierkę. Cóż, dobre wrażenie jakie pozostało nam po obejrzeniu dema z pewnością nieco zblednie i zacznie się rozwiewać, gdy tylko ujrzymy pierwszy ekran gry, zachęcający nas do wyboru misji. Rzeczywiście, grafika nie jest najlepszą stroną WolfPacka (tak gdzieś na poziomie bardzo dobrej na C64), ale co tam. Przyglądajmy się dalej, wszak prawdziwym strategom i symulantom takie drobiazgi nie przeszkadzają...





Dalej zaś zaczyna się robić znacznie ciekawiej. Po pierwsze bowiem zauważamy, że WolfPack jest grą pozwalającą dowodzić nam całą grupą okrętów podwodnych (wtedy, gdy gramy jako strona niemiecka), bądź też nawodnych niszczycieli (gdy opowiemy się po stronie floty alianckiej). W każdej chwili możemy przenieść się z pokładu jednej jednostki na drugą (o ile jej poziom uszkodzeń nie osiągnął jeszcze magicznej bariery 100%). Ponieważ niemożliwością jest jednoczesne kierowanie kilkunastoma (bywają i takie misje) jednostkami, możemy z pomocą mapy taktycznej wyznaczyć trasy patrolowania. Rzecz jasna w tym momencie efekty patrolu zależeć będą od "komputerowego" kapitana dowodzącego statkiem. Ich ich charakterystykę znajdziemy w instrukcji.

Smakosze szczegółów technicznych nie znajdą zapewne w WolfPacku wiele ciekawego - każdy okręt reprezentowany jest bowiem przez jeden screen, na nim zaś mamy dosyć spartańskie wyposażenie - sonar, radar (w niszczycielach), peryskop (w U - Botach), stery, głębokościomierz, mapę, panel uszkodzeń i kontrolki broni. Łodzie podwodne strzelać mogą torpedami i z działka, niszczyciele rzucają zaś bomby głębinowe i też strzelają z działka.

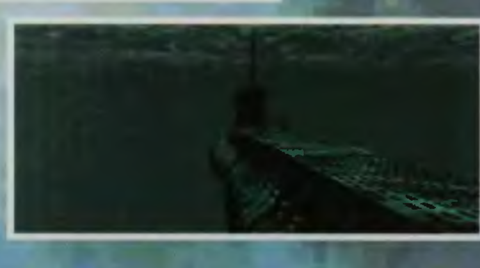


Dodatkowo, gdy misja rozgrywa się w odpowiednio późnym okresie wojny, to możemy otrzymać jeszcze garść gadżetów - chrapy, wykrywacze radaru, bomby kontaktowe i lepsze silniki. Realizm nie jest wiernie oddany. Już choćby możliwość natychmiastowej komunikacji pomiędzy łodziami - to jest coś o czym niemieccy kapitanowie mogli sobie tylko pomarzyć. Część realiów historycznych zachowano - między innymi zachowane są osiągi poszczególnych typów okrętów. Można nawet przeprowadzać operację uzupełnienia torped z podwodnych transportowców (Milk Cows).

Gra ta jest więc bardziej grą strategiczną niż to się z początku wydaje. Daje bądź co bądź możliwość rzeczywistego wypróbowania strategii stosowanej przez Niemcy w trakcie II Wojny Światowej. Wyposażona jest dodatkowo w naprawdę dobry edytor scenariuszy. Można w nią zagrać, nawet dla odprężenia - jako, że nie jest trudna. Nie należy się jednak spodziewać po niej czegoś rewelacyjnego...

***Alex&Gawron***

*PS. A jeśli chodzi o pomysł ładowania takich gier na CD - ROM - y, to my myślimy o tym jak najgorzej! Howgh!*



# Dziedzictwo gigantów

**DZIEDZICTWO GIGANTÓW**
UBI SOFT '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | 7 | 6 | 1 |

Komnatówki mają to do siebie, że zmieniają się w nich tylko grafika, muzyka i legenda. Ostatnimi czasy około 95 procent wszystkich gier na małe Atari, to właśnie komnatówki (obliczenia robione pi razy oko), w związku z czym należałoby się spodziewać, że powinny być coraz lepsze (uczymy się w końcu na cudzych błędach, nie?). Czy tak jest? Ano nie zawsze.

"Dziedzictwo Gigantów", to jak można się było spodziewać, klasyczna komnatówka. Legenda mówi o wymarłym plemieniu Gigantów, które zostawiło po sobie artefakt, owo tytułowe dziedzictwo Gigantów, które ma pomóc ludziom wyrwane się z marazmu i bylejakości, w które popadli jeszcze za czasów rządów olbrzymów. Jedynie odważny do bólu zębów śmiałek może go odnaleźć.

Ufff... Legenda ani dobra, ani zła. Można się było tego spodziewać, ale gra winna być dopracowana we wszystkich szczegółach. Szczerze mówiąc znudziło mi się chodzić kolejnymi gierojami, którzy w pojedynkę ratują świat przed kolejnymi wampirami z kosmosu; pochodziłbym raczej jakimś uciekinierem z więzienia, czy badaczem, po innej planecie, a tutaj poruszamy się po starożytnym zamku Gigantów, zamieszkanym przez jakieś dziwaczne stwory. Czasami są to przesuwające się, kłapiące szczęką czaszki, czasami jakieś duchy fikające koziołki itp. Do dyspozycji mamy pięć (słownie: 5) kul oraz tyleż toporów. Niektóre z potworów są bardziej wytrzymałe, inne mniej, więc te silniejsze należy potraktować toporkiem między oczka (brawo dla Sz. Autorów, niby banalne, ale jednak poprawia walory gry).

Podróżując po zamczysku (istotnie ogromne, nieprawdaż?) możemy natknąć się na najprzeróżniejsze skrzynie, klucze i pełno innego śmiecia, dodającego nam energii, broni, punktów itp. Aby grę ukończyć, należy odnaleźć ukryty miecz - magiczny artefakt. Ot i tyle.

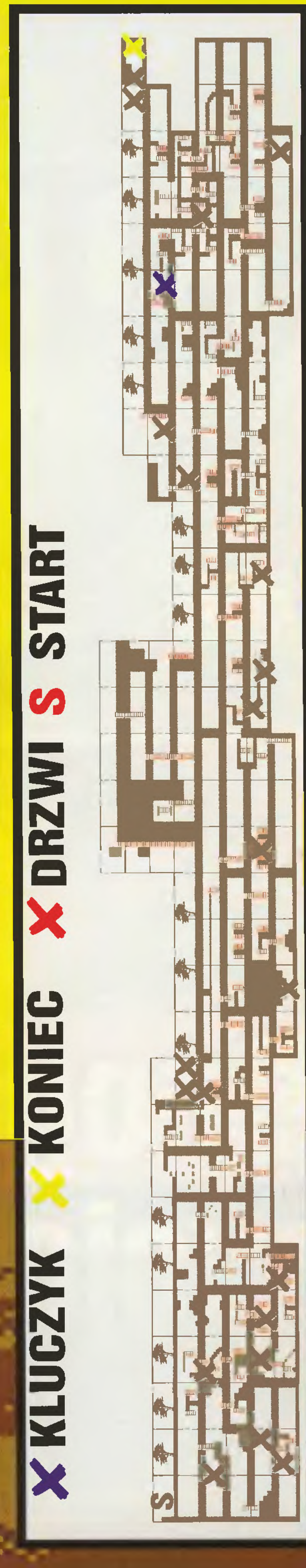




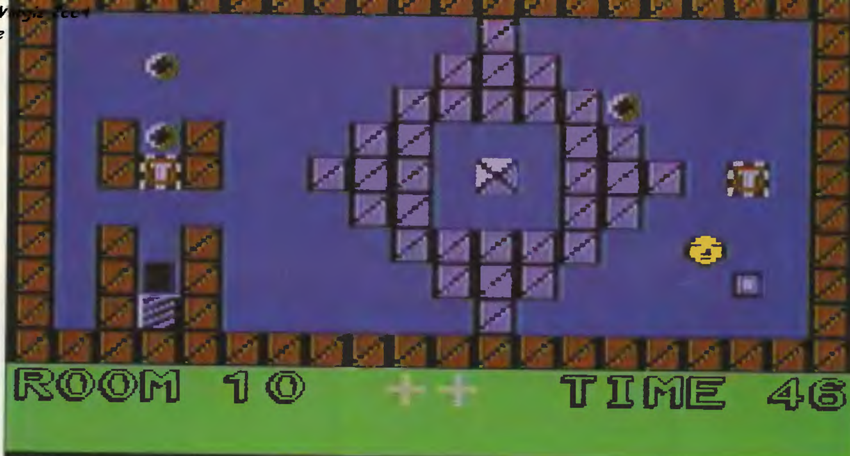
Pierwszy rzut oka na grafikę wywołał u mnie odruch wymiotny, ale na szczęście po kilku komnatach wszedłem z dziedzińca do wewnątrz zamku i (hurra!) polepszyło mi się nieco. Nie żadna rewela, ale jest OK. Niestety - podczas grania należy wyłączyć dźwięk - muzyka drażni brzdąkaniem, a efekty dźwiękowe też nie są lepsze. W sumie tysiąc setna przeciętna komnatówka. Jeżeli ktoś lubi - nie będzie zawiedziony, ale ile w końcu można?

***Kaczor***

P. S. Dziękujemy p. Tomaszowi Mazurkiewiczowi, wydawcy gry, oraz Autorom za udostępnienie mapy i materiałów pomocniczych.






# CITADEL

Kiedy kogoś zamyka się w pomieszczeniu bez klamek, zazwyczaj osobnik taki wariuje. Aby tego uniknąć, wystarczy podrzucić mu taką gierkę, jak ta, i facet po pół godzinie będzie dłubał gwoździem od listwy podłogowej w zamku ramy okiennej. Będzie to robił oczywiście w chwilach, kiedy strażnik podglądajacy go przez wizjer przymknie powieki na mgnienie oka.

Wszystko to za sprawą prostej (?) gierki logicznej. W niej to kierujemy małą twarzyczką, która znalazła się w dosyć kłopotliwym położeniu. Mianowicie zachciało jej się siusiu, a do drzwi od ubikacji nie zawsze jest prosto się dostać. Stwarza to dosyć skomplikowaną sytuację, którą gracz powinien opanować. Musi on doprowadzić ową mordkę do drzwi w odpowiednim czasie. Kiedy nie zdąży to twarzyczka popuści i ze wstydu wybuchnie płaczem po wszystkich ścianach.

Plansza gry składa się z dwóch części. W części górnej zawarty jest plan pomieszczenia, w którym przebywa nasza twarzyczka. W dolnej natomiast znajdują się informacje pomocnicze, takie jak czas pozostający do ukończenia poziomu, liczba zapasowych pampersów, oznaczająca ilość życków oraz numer poziomu.

Zazwyczaj zadanie sprowadza się do po przepychania różnej maści i koloru. Gracz napotka ich kilka rodzajów.

***głazy*** - są dużymi, okrągłymi kulami; można je przepychać tylko pojedyńczo;

***klocki*** - różnego rodzaju; zależnie od rodzaju dają się przesuwać grupami lub pojedyńczo;

***bomby*** - przydatne do likwidowania części zbędnych obiektów; wraz z nimi występuje dodatkowy włącznik; wybuch bomby powoduje unicestwienie wszystkiego, prócz ścian, w promieniu jednego pola; mogą one wybuchać również zapalając się jedna od drugiej.

Oprócz przedmiotów do przesuwania na planszy można spotkać różne, dziwne miejsca:

***teleporty oznaczone literą T***; pozwalają przenieść się naszej mordeczce z jednego takiego miejsca na drugie; gdy na planszy znajduje się tylko jeden teleport, nie jest on aktywny;

***otwory w podłodze*** - widoczne jako czarne dziury; nie można przez nie przejść; wepchnięcie na nie przedmiotu o takim samym kształcie, jak one same, powoduje jej zasklepienie (obiekt znika razem z otworem);

***wyjście*** wyglądające jak tara do prania z przesuwającymi się paskami; cel wędrówki naszej morderczyni.

Gierka nie wygląda najpiękniej, ale jest jedną z niewielu, przy której można posiedzieć dłużej niż ćwierć minuty. Osobiście przesiedziałem nad nią pół nocy, skończyłem multum poziomów i zmęczony poszedłem spać o piątej nad ranem. Taki mały masochizm. Wracając do tematu. Program po przejściu każdego poziomu podaje hasło do następnego. Spisałem pierwszych dwadzieścia i posłałem do T'N'T, może się komuś przydadzą. Na zakończenie powiem, że... Nie zdążę, biegnę do WC... Kto tu postawił tę szafę?!

***Wiewiór***

**THE CITADEL**
MIRAGE SOFTWARE '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 8 | 9 |

# Droga wojownika

Powstające u nas w kraju gierki na "małe Atari" mają to do siebie, że pomysły zostały do nich zaczerpnięte z innych programów. Tak jest i tym razem, chociaż stary kondor w nowe obrósł piórka.

Scenariusz niczym z "Conana barbarzyńcy". Szlachetny wojownik, sam w dzikim i niebezpiecznym świecie. Jego zadaniem jest przeżyć. Aby to się udało należy nie dopuścić, by kreska u góry ekranu skurczyła się do piksela. Jest to zadanie dla wyjątkowo twardych graczy. W redakcji padły aż trzy joye, a mój domowy, z silnymi obrażeniami, odmówił dalszej działalności i legł rękojeścią na stole.

Nasz bohater ma do obrony (lub ataku) całkiem długie mieczysko. Potrafi bardzo sprawnie i szybko władać tym orężem. Jednakże posiada on niewiele wiedzy na temat fechtunku. Potrafi bowiem wyprowadzić tylko dwa ciosy i jeden blok.

Pierwszy z nich to poziome i dalekie cięcie. Jest ono dosyć szybkie, jednakże przeciwnik często to wykorzystuje, aby zaatakować naszego bossa właśnie wtedy, gdy jest odkryty.

Drugi i ostatni to cięcie od nóg po głowę. W rzeczywistości rozsmarowuje przeciwnika w powietrzu. Jest ono długie i wolne, jednak potrafi zatrzymać wroga na ułamek sekundy.

Ostatnią rzeczą, którą potrafi nasz bohater, jest zastawienie sobie nogi orężem poprzez ustawienie go pionowo w dół. Nie wiem po co to, bo nie zauważyłem, aby którykolwiek z przeciwników atakował nogi.

W grze występują dwa rodzaje przeciwników. Jedni z nich są silni i muskularni. Podobni są do wyrośniętego ogre. Taki przeciwnik to nie przelewki. Jest bardzo szybki i jeżeli nie uda się zadać mu żadnego ciosu podczas ataku, zacznie przebierać łapami jak kołem młyńskim i po prostu wbije bohatera w podłoże. Jedyną skuteczną na nich metodą jest atak i szybki odskok w tył (na początku trzeba wbiec na sam środek planszy).

**DROGA WOJOWNIKA**
ASF s.c. '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

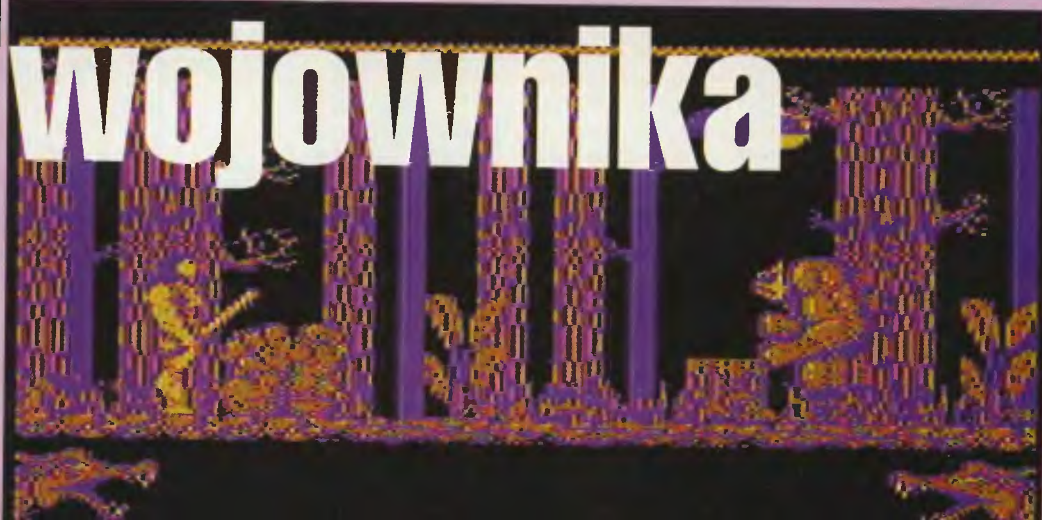
| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | 4 | 6 | 2 |

Inni przeciwnicy to małe pokractwa, pomieszanie goblina i osła. Uzbrojone są w dwuręczne toporki. Oprócz tego, że potrafią jako tako się przesuwać, mogą zahaczyć swoją bronią naszego herosa. Ale tak w ogóle to łatwe do wygrzania.Czasami zdarzają się też frajerzy podobni do jak żołnierzy. Niezwykle dobrze wyuczeni swego fachu i dobrze uzbrojeni. Ponadto spotkać można szkielety. Wszystkie te monstra wypada posłać do ziemi.

Nasz bohater ma za zadanie odnaleźć wszystkie czaszki lub kamienie. Gdy tego dokona - wygra. Od czasu do czasu ma też okazję zebrać coś, co zwiększy jego szanse na wykonanie misji - energię.

Na zakończenie wypada dodać, że Droga Wojownika jest ładnie animowana i wygląda bardzo porządnie. Gra jest tak trudna, że można rozwalić wszystkie joye w okolicy, a i tak się umrze. Szkoda, bo mogłaby być to całkiem przyjemna bijatyka.

***Wiewiór***



# SEXVERSI

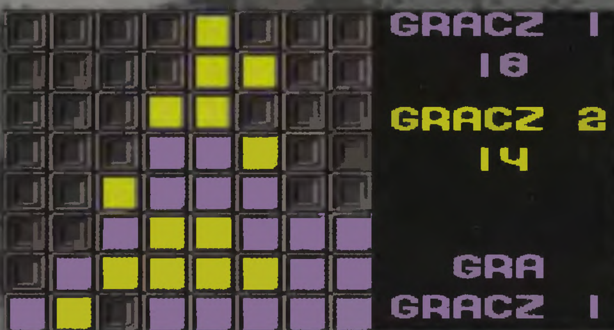
Po serii labiryntówek (porównaj z narzekaniami Kaczora) pojawiło się coś dla mózgowców (?). Rzecz wydaje się tym bardziej atrakcyjna, że czynnikiem motywującym do wygrania jest nadzieja na obejrzenie wdzięków jednej z czterech ponętnych panienek.

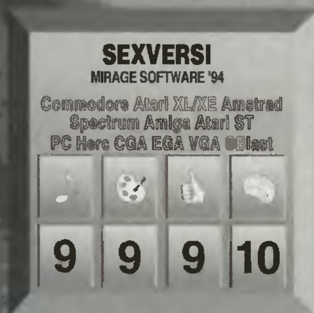
Poza lekkim smaczkiem erotycznym Sexversi to całkiem przyzwoite riversi. Cztery zawodniczki chętne do zmierzenia się z Tobą prezentują różną siłę gry. Najłatwiejszą rozbierze nawet początkujący (vide autor), z pozostałymi nie jest już tak łatwo (ostatnia nie uległa nawet Naczelnemu, który już nie takie rzeczy rozbierał). Aby zobaczyć dziewczynę w całej krasie należy wygrać kolejno 16 partii. Po każdej odsłania się jeden fragment. Jeśli przegramy, ostatnio odkryte pole znów zostanie zakryte.

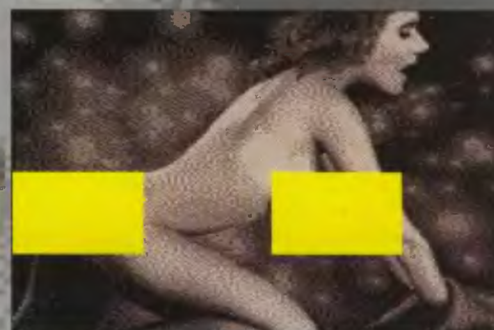
Graficznie i muzycznie gra prezentuje się bez zarzutu. Wyjątkiem może być obsługa kursora, który po dojściu do boku planszy automatycznie przemieszcza się w przeciwległy. Co gorsza, efekt ten był podobno zamierzony przez autorów!

Nie zmienia to faktu, że w Sexversi gra się przyjemnie (pod warunkiem nie dojeżdżania do boków), czując lekkie pęcznienie szarych komórek.

***Pałcjusz***



# Terminator

Taki Terminator, to ma przerąbane. Nie dość, że musi walczyć z ludźmi, narażając swe stalowe ciałko, to jeszcze wysyłają go zdezelowanego w przeszłość. Ale zacznijmy od początku:

Nasz bohater, szedł właśnie sobie do remontu, gdy nagle otoczyła go grupka rebeliantów. Był bezbronny (co za nieostrożność, panie, ale weź wytłumacz to takiemu Terminatorowi...), więc łatwo dał się osaczyć kilku ludziom, którzy porwali go, przeprogramowali i dali mu kolejną misję do wypełnienia. Okazało się bowiem, że komputer dowodzący cyborgami, wymyślił, jak zwykle, kolejny genialny plan zniszczenia ludzkości. W tym celu przeniósł w czasie podzespoły sztucznej inteligencji, które w odpowiednim czasie miały sukcesywnie wykańczać homo sapiens...




Taką historyjką zaczyna się "Terminator", wydany przez firmę "Domain Software". A co dalej?

Musimy przebyć pięć etapów, z których każdy dzieje się w innej epoce historycznej. Każda epoka, to inna mapa, tak więc mimo naszych szczerych chęci, niestety nie możemy opublikować planów. W każdym etapie musimy znaleźć pewną liczbę chipów oraz zabić strażnika, wyglądającego trochę jak Robocop (tak sugerują Autorzy, mnie skojarzył się z elektroniczną mrówką). Niestety, strażnik jest niewrażliwy na nasze ciosy, więc wykończyć go należy bombami, których do dyspozycji mamy sześć. Strażnik łazi sobie po całym poziomie, więc aby go złapać, trzeba liczyć na łut szczęścia, albo... użyć sposobu: należy ustawić się gdzieś w bezpiecznym miejscu, w jednej z komnat. Kiedyś wejdzie.

Szczegółowe dane dotyczące misji otrzymujemy tuż przed startem od potwornie mylącego się komputera (no cóż - errare computerum est, jak mawiali starożytni Rosjanie). Znajdziemy tam informacje na temat ilości chipów do zebrania, epoki, w której przyjdzie nam się męczyć, oraz komentarz od komputera.

Co więcej można napisać? Grafika jest więcej niż przyzwoita, wywarła na mnie całkiem spore wrażenie, różnorodność łażących wszędzie stworów, oraz ich dopracowanie, sprawia że jest to jedna z najlepszych graficznie gier ostatnio wydanych. Muzyka? Cóż, tutaj jest mi trudno się wypowiedzieć, jako że skomponowana jest OK, ale aranżacja pozostawia wiele do życzenia. Jest jeszcze jedna poważna wada: gdy znalazłeś się w zaułku, skąd nie masz wyjścia, możesz się teleportować naciskając Esc. Tylko jest jedno "ale": masz do dyspozycji cztery teleportacje na jedno "życie". W momencie, gdy nie masz już możliwości teleportowania się, a znów się zakałapućkasz, pozostaje tylko wyłączyć komputer. Uuuuu, panowie. Grę się przed wydaniem testuje. Jest jeszcze jedna rzecz: nie wiem, czy Szanowni Autorzy zdają sobie sprawę, że nazwa "Terminator" i postać samego robota są zastrzeżone przez bodajże wytwórnię "Orion".

***Kaczor***












# Sergeant Seymour Robotcop

**Na ulicach trwa wojna gangów. Trup ściele się gęsto, a krew leje się strumieniami. Policja jest bezsilna. Zawiódł nawet słynny Robocop...**

**To najwyższy czas, by do akcji wkroczył sierżant Seymour zwany przez przyjaciół ROBOTCOP. Jest to pół człowiek, pół maszyna, dzięki najnowszym osiągnięciom bioniki wyposażony w rozciągliwe ramiona, które pozwalają dokonywać aresztowań z dużej odległości. Robotcop jest prawdziwą grzmiącą pięścią prawa, kilkakrotnie sprawniejszy od Robocopa pozostaje jedyną nadzieją na przywrócenie prawa i porządku w mieście.**

**Zadaniem Seymoura jest oczyszczenie trzydziestu siedlisk przestępczości. Każda bandycka melina to labirynt, w którego środku siedzi szef Gangu. Aby oczyścić teren trzeba wyłapać wszystkich pomniejszych kryminalistów, a należy się z tym nieźle uwijać, gdyż cały czas przybywa nowych. Gdy pozostanie już tylko sam wielki Boss jest on całkowicie niegroźny.**

**Po złapanych przestępcach zawsze pozostają jakieś przedmioty. Trzeba je kolekcjonować, ponieważ są to różnego rodzaju bonusy. Oprócz tego od czasu do czasu pojawiają się też tabliczki z literkami. Jeżeli Seymourowi uda się zebrać cały napis ROBOTCOP może w nagrodę wejść do bonusowej planszy. Czasami trzeba odebrać telafon z dowództwa, a czasem można też znaleźć niebieskie światło, które daje ochronę przed jednym uderzeniem. Gdzieniegdzie można spotkać tęczową płytkę - obwód przyśpieszający pracę rąk stróża prawa. Trzeba także uważać na pojawiające się tu i tam bomby, gdyż mogą być one bardzo niebezpieczne, podobnie jak rzucane przez przestępców jabłka i puszki.**

**W rolę Seymoura wcielasz się Ty, graczu, i od tej chwili bezpieczeństwo ulic zależy wyłącznie od Ciebie. Tak więc szybko podejmij akcje w celu zatrzymania fali przestępczości. Los prawa i porządku spoczywa w Twoich rękach...**

***Komendant BAD JOY***

# SKY HIGH STUNTMAN




Do Hollywood wciąż przybywają ludzie z zamiarem zrobienia kariery. Niestety, tylko nielicznym udaje się znaleźć jakąś dobrą rolę w filmie i uzyskać sławę. Większość z tych, którzy przyjechali, klepie biedę. Ty miałeś trochę więcej szczęścia. Wprawdzie nie dostałeś roli w filmie, ale za to zostałeś zatrudniony jako pilot - kaskader, w końcu Wietnam nauczył Cię całkiem nieźle latać.

Twoja robota będzie polegała na nakręceniu czterech mrożących krew w żyłach scen. Jak to zwykle bywa każda następna jest trudniejsza od poprzedniej dlatego zawsze staraj się zapamiętać drogę - to pomoże Ci w następnej próbie. W pierwszej scenie lecisz wojskowym, dobrze uzbrojonym helikopterem (ach ten Wietnam). Pamiętaj, żeby przelecieć całą trasę w jak najmniejszej ilości prób. Jeżeli trzeba będzie robić dużo cięć reżyser Steven Squealburgh (czytaj Skuilberg - Spilberg?) wpieni się i wyrzuci na bruk. Jeżeli uda ci się nakręcić całą pierwszą scenę, przechodzisz do następnej, w której musisz się ostrzeliwać z karabinu maszynowego lecąc balonem. Nie jest to proste tym bardziej że balonem kieruje się trochę inaczej niż innymi pojazdami. Później będziesz latał kolejno Phantomem i dwupłatowcem. Cały czas na Twojej drodze będzie stało wiele przeszkód takich jak samoloty, wyrzutnie, łodzie bojowe, czołgi i niszczyciele, ale wszystko to nie powinno być problemem dla takiego powietrznego asa jak Ty. Jeśli dobrze się spiszesz jako kaskader, kto wie, może dostaniesz jakąś dobrą rolę i będziesz miał szansę spełnić swoje marzenie i zostać gwiazdą czego z całego serca życzy Ci

***BAD JOY***




Aby pomóc Seymourowi w zrobieniu kolejnego filmu, tym razem o dzikim zachodzie, trzeba nakręcić cztery akty. Ten opis wyjaśnia krok po kroku, co należy zrobić.

**AKT 1**

Idź do autobusu - pogadaj z Petem. Weź kamerę; zagadaj do Richa. Idź do głównej kwatery. Weź pilota (REMOTE CONTROL). Idź do biura Dave'a i użyj pilota. Z rozbitego samolotu wyjmij baterie i załaduj do kamery. Z szafy pancernej wyjmij kawałek papieru. Weź mikrofon i idź do windy. Zostaw mikrofon i papier, wjedź windą na górę. Idź do ciemni, zgaś światło, załaduj rolkę filmu (CAN OF FILM) do kamery, weź reflektor (SPOTLIGHT). Idź do autobusu po drodze zabierając kawałek papieru (leży koło windy) i zostawiając go przed autobusem. Daj Pete'owi kamerę z załadowanymi filmem i bateriami. Połóż reflektor na jednym z foteli. Idź do magazynu Ala. Weź magiczne nasiona (FEW MAGIC LOOKING SEEDS) i przetykaczkę do zlewu (PLUNGER). Wrzuć nasiona do dzbanka. Idź do ciemni i przetkaj zlew. Weź kluczyki do autobusu (IGNITION KEY). Idź do autobusu zabierając po drodze mikrofon, uruchom silnik, zostaw mikrofon na jednym z foteli. Wyjdź przed autobus, zabierz kawałek papieru i daj go Game Genie'owi. Weź begonie (STUNING BEGONIA), skacząc z górnego pokładu autobusu po drzewach i chmurkach przedostań się na dach magazynu Ala, zabierz klapkę (GROOVE MOVIE CLAPPERBOARD). Idź do HQ, daj sekretarce kwiaty, wyjdź i wróć, sekretarka znajdzie zaginiony scenariusz (WILD WEST MOVIE SCRIPT). Idź do autobusu zabierając kartkę, którą zostawił Rich (THREATING NOTE). Odłóż wszystko na miejsca i odjazd...

**AKT 2**

kod: 21d135008

Sprzed biura telegrafu weź miotłę (OLD BROOM), idź do sklepu Dama i pozamiataj. Weź bilet kolejowy (RAIL TICKET) i zapukaj do drzwi. Weź kartę kolejową (RAIL CARD) i dolara. Idź do biura telegrafu, zostaw bilet i kartę kolejową, zrób zdjęcia, które nie wyjdą. Jeszcze raz posprzątaj i weź następnego dolara. Wejdź na piętro i ze słupa telegraficznego zabierz klucz (SILVER KEY). Skacząc po drzewie i chmurkach udaj się na wieżę zegarową, przekręć dwa razy klucz w zegarze i zeskocz na ziemię. Zrób jeszcze jedno zdjęcie, wyjdź i wróć, od-

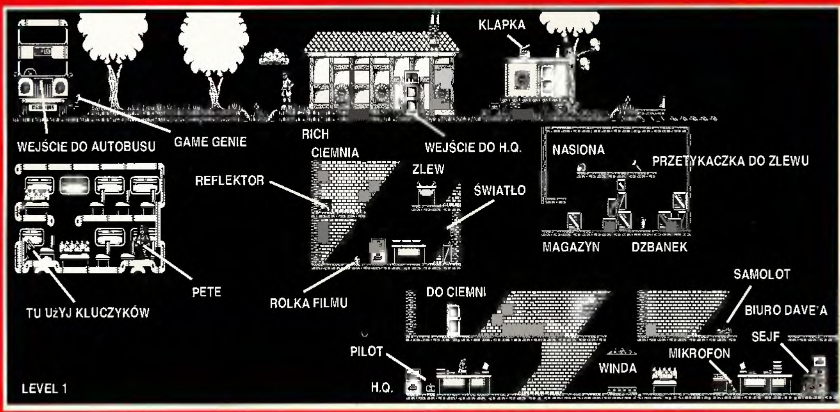
# Wildwest Seymour

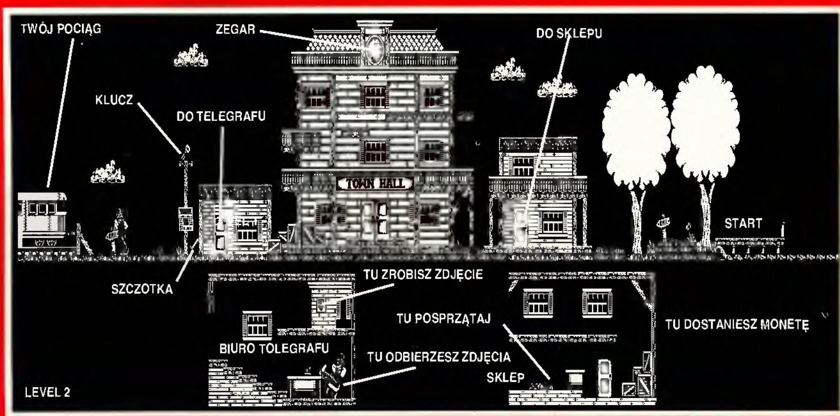
bierz zdjęcie i zabierz kartę kolejową i bilet; idź na stację, a teraz to już tylko wsiąść do pociągu i odjazd...

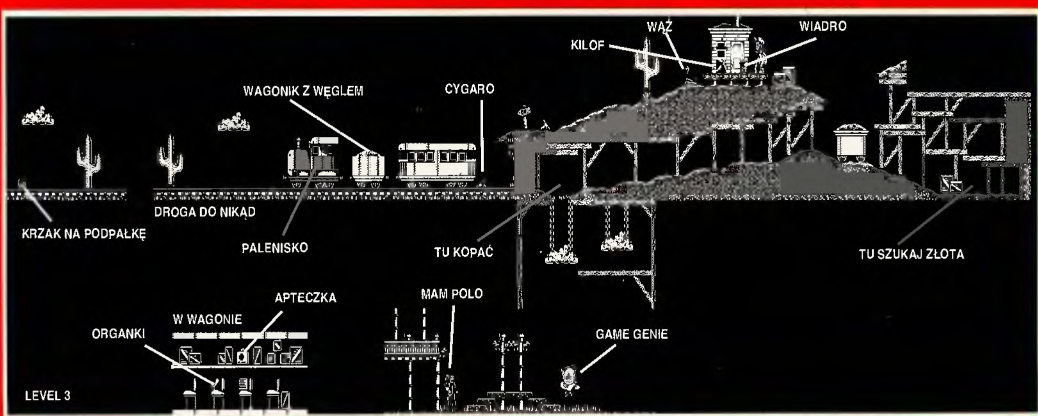
**AKT 3**

kod: 10C700068

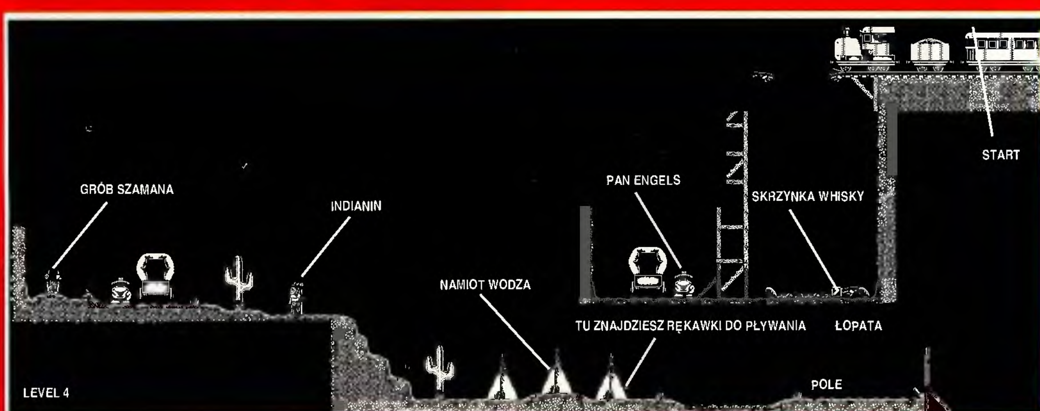
Wyjdź z wagonu (w prawo) i zabierz żarzące się cygaro, zostaw je koło lokomotywy; idź drogą donikąd, aż znajdziesz krzaczek. Zabierz go (PIECE OF TUMBLEWEED). Wróć do lokomotywy i wrzuć krzaczek w palenisko. Weź kawałek węgla (PIECE OF COAL) z węglarki i wrzuć go w palenisko. Wróć do wagonu i zabierz organki (HARMONICA) oraz plaster z apteczki (ECO-PLAST) i nożyczki chirurgiczne (PAIR OF SURGICAL SCISSORS). Idź




do chaty trapera. Po drodze uśpij węża muzyką organek. Weź kilof (PICKAXE) i zostaw plaster. Idź do kopalni, a potem w lewo na końcu korytarza zacznij kopać i zeskocz w wykopaną dziurę - znajdziesz się w filmie SF. Idź do Hama Polo i nożyczkami przytnij mu zadarty paznokieć. Weź wykrywacz metali (ORE DETECOR). Poproś Game Genie`go, aby przeteleportował Cię do Twojego filmu. Idź do kopalni poszukać złota. Zabierz bryłkę złota (GOLD NUGGET). Zamień u trapera złoto na dziurawe wiadro (BUCKET), zalep dziury plastrem. Zeskocz do filmu







SF i nabierz wody. Poproś Geniego, by jeszcze raz Cię przeteleportował. Idź do lokomotywy, nalej wody do kotła, za pomocą cygara rozpal w palenisku i odjazd...

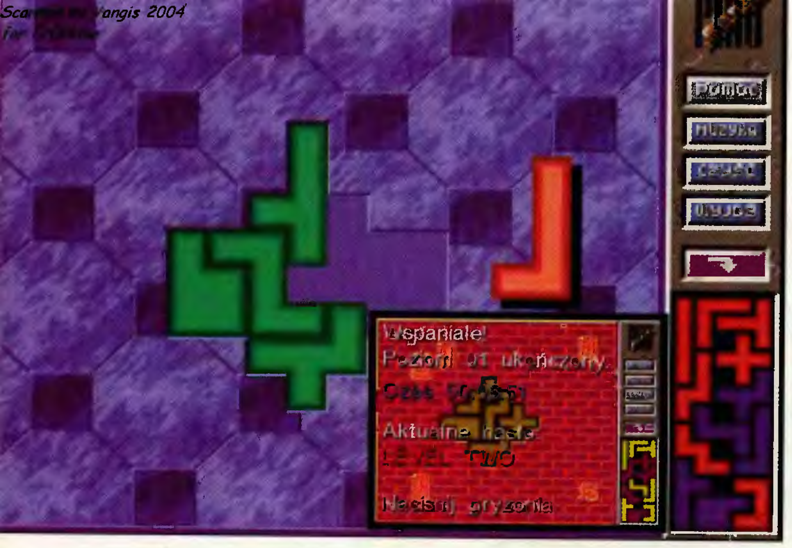
**AKT 4**

kod: 238A35008

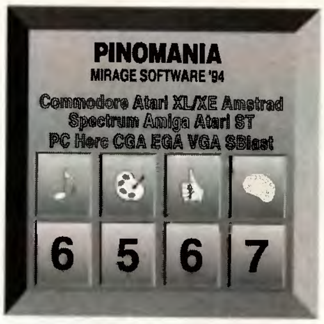
Zeskocz w dziurę w moście; weź skrzynkę whisky; idź do pana Engelsa i zabierz się z nim; kiedy się zatrzymacie idź do namiotu wodza (środkowy) i daj mu whisky. Z prawego namiotu wyjmij rękawki do pływania (SET OF WATER-WINGS). Idź do pana Engelśa i poproś go, by je nadmuchał. Idź na pole i zabierz łopatę (STURDY SHOVEL). Idź na grób szamana i zacznij tam kopać. Weź fajkę pokoju (PIPE OF PEACE) i zwój skór (ANIMAL SKIN). Daj wodzowi fajkę. Idź na pole i zgodnie z instrukcjami ze zwoju skór odtańcz taniec boga deszczu. Odejdź i wróć. Zbierz garść roślin, które wyrosły na polu (HANDFUL OF STRANGE CROP). Idź do namiotu wodza i daj mu najpierw fajkę pokoju, a potem te rośliny.

I właśnie ten sposób mamy ukończoną grę. Pamiętajcie, że jeżeli chcemy użyć przedmiotu to musi się on znajdować z prawej strony okienka z przedmiotami. To na razie tyle, do zobaczenia wkrótce.

***BAD JOY i odjazd...***




# Pinomania




Następna polska produkcja. Gra może nie na miarę czasów, ale pograć można. Pinomania reprezentuje dosyć rzadki gatunek gier logicznych. Możnaby nawet powiedzieć, że jest to kolejna mutacja TETRISA, ale byłoby to dosyć naciągane.

Pudełko gry jest małe (około 15 cm na 10 cm), zrobione z plastiku. Wygląda dosyć estetycznie, co w połączeniu z niedużym rozmiarem daje nam możliwość noszenia go chociażby w kieszeni. Instrukcja nie jest czymś rewelacyjnym, gdyż sprowadza się do małej karteczki złożonej na pół, na której widnieje nadrukowany tekst. Prawdę powiedziawszy w instrukcji zawartych jest wystarczająco informacji, potrzebnych do bezproblemowego grania i nie wyobrażam sobie, aby można było zapisać większej ilości papieru nie lejąc wody.

Gdy włożymy do stacji dyskietkę z grą (w zestawie jest tylko jedna), na ekranie ukaże się strona tytułowa oraz menu początkowe. Przy jego to pomocy możemy rozpocząć grę od razu od któregoś z wyższych poziomów (wpisując hasło). Na tym samym ekranie podane są informacje o: aktualnym haśle, najwyższym dostępnym poziomie (odpowiednio od wpisanego hasła) oraz tzw. ilość pomocy, jaką można użyć na danym poziomie.

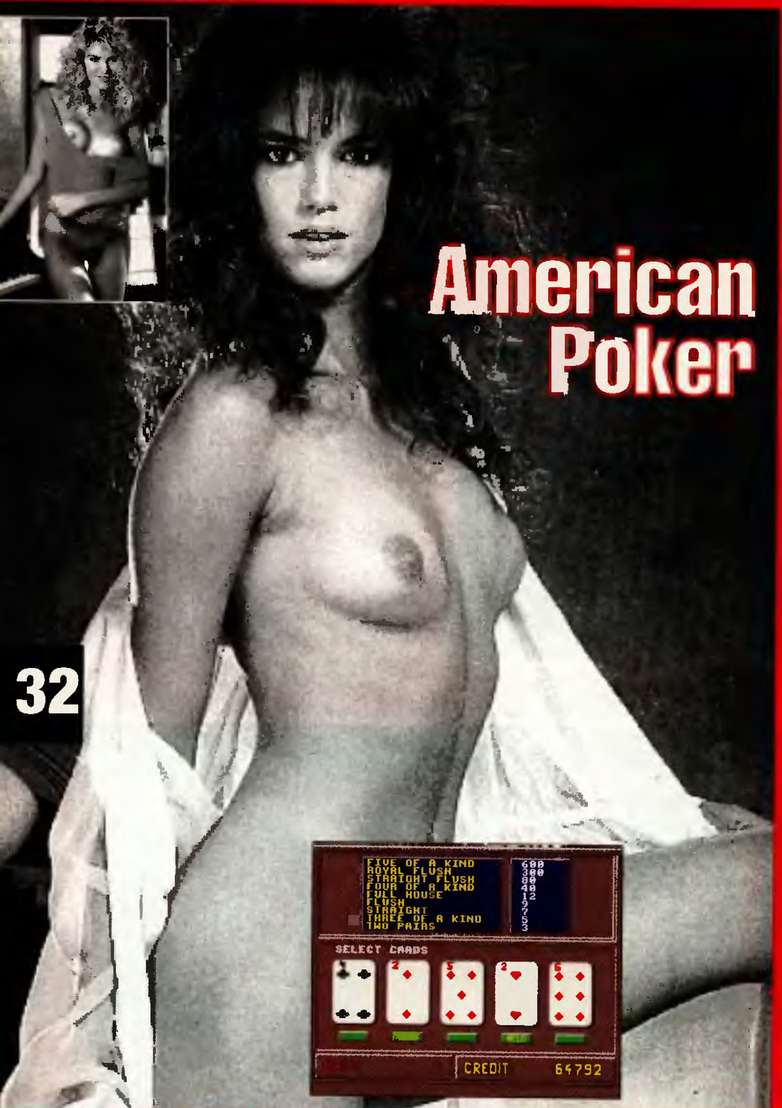
Gra polega na wypełnianiu różnych kształtów, mając do dyspozycji dwanaście różnie wyglądających klocków. Klocki można obracać wokół wszystkich trzech osi, posługując się obrotem co 90 stopni oraz odbiciem lustrzanym. Na cierpliwego gracza czeka aż osiemdziesiąt poziomów - każdy inny i o różnym stopniu trudności.

Podczas gry mamy kilka opcji, które możemy wykorzystać. Są to: POMOC - czyli jedna z podpowiedzi, objawiająca się poprzez podświetlenie dobrze ułożonych klocków; MUZYKA - włączenie lub wyłączenie muzyki, w razie gdyby ktoś był głuchy lub miał dosyć skrzeczenia starego wzmacniacza; CZYŚĆ - oczyszcza wszystkie klocki z planszy, wrzucając je z powrotem do pudła w prawym dolnym rogu ekranu; WRÓĆ - powrót do głównego menu, czyli wyjście z gry; IKONA ze strzałką skierowaną w dół - zwrócenie aktualnie trzymanego klocka.

Grając w PINOMANIĘ, przede wszystkim trzeba powiedzieć, że gra się łatwo, miło i przyjemnie. Polecam tę grę wszystkim tym, którzy lubią od czasu do czasu poruszać szarymi komórkami.

**EMILUS**

# American Poker







Są tacy, którzy lubią sobie pograć w pokera. Niestety, nie zawsze mają z kim zagrać lub też nie zawsze mają na to pieniądze. Gra AMERICAN POKER załatwia im (oczywiście jednorazowy wydatek pieniędzy) miłą rozgrywkę w pokera, połączoną z możliwością odkrywania obrazków kilku nie całkiem ubranych pań. Od razu należy powtórzyć za autorami, że jest to gra dla dorosłych (taki piękny chwyt reklamowy).

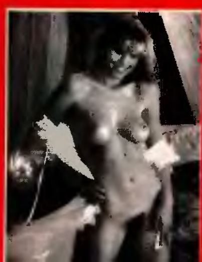
Już na opakowaniu widzimy tajemniczo uśmiechającą się panią, której walory zakryte zostały pięcioma kartami. Pudełko z grą wygląda tak samo, jak PINOMANII - jest to ładne estetyczne rozwiązanie, o niebo lepsze od opakowań na kasety video, w jakich niektórzy wydają polskie gry.

Tak jak już mówiłem, przystępując do gry czeka na nas niejako podwójna rozrywka. Po pierwsze możemy grać w zwykłego pokera. Po drugie za wygrane pieniądze możemy odkrywać kolejne części obrazków z paniami.

Zasady gry w pokera są proste, ale dla nie znających: dostajemy pięć kart, później ustalamy, ile z nich zatrzymujemy; następnie, zależnie od tego czy mamy jeden z układów podanych w górnej części ekranu, wygrywamy odpowiednią ilość gotówki. Po wygranej możesz zawalczyć o powiększenie wygranej odgadując kolejno, czy będzie "czarna", czy "czerwona" karta.

W tym momencie, zależnie od tego jaki wariant gry wybieramy, trzeba będzie podjąć decyzję, co zrobić z pieniędzmi. Jeżeli wybierzemy wariant HAZARDOWY, to naszym celem będzie zebranie odpowiedniej ilości pieniędzy, co jest równoznaczne z tym, że należy "kisić gotówkę". Natomiast w przypadku wariantu ZABAWOWEGO naszym zadaniem jest odkrycie trzech kolejnych obrazków z paniami. Fotki podzielone są na kawałki. Odkrycie jednego kawałka wiąże się z wydaniem odpowiedniej ilości gotówki. W ten sposób z każdą Twoją wygraną pojawiają się powabne kobiece kształty. Gdy odkryjesz pierwszą panią, przejdziesz do drugiej, a później do trzeciej (niestety ostatniej). Firma MIRAGE, wydawca gry, pociesza miłośników tego typu rozrywki, podając do wiadomości, że jest dostępny dodatkowy dysk z nowymi paniami.

Cała gra jest zrobiona naprawdę ładnie. Tyczy się to zarówno tak grafiki, jak i muzyki (przez całą grę przewija się miła dla ucha i oka muzyczka). Od czasu do czasu komputer uprzejmym głosem informuje nas o wygranej lub przegranej.



Miłośnikom pokera oraz ładnych pań szczerze polecam tę grę, gdyż jest po prostu dobra.

**EMILUS**

# Loteria czytelników

Pierwsze 30 książek już pojechało, pora na następne. Przypominamy, że w ramach nieustającej loterii rozlosowujemy co numer 30 książek wśród wszystkich, którzy przysłali do nas listy czy pocztówki na dowolny temat, BYLE PODALI SWÓJ ADRES.

Tym razem dodatkowo do każdej książki dokładamy po "Kalendarzu Iskier" - poza częścią kalendarzową jest tam sporo wiedzy, ciekawostek i innych takich, więc nie wkurzajcie się, że kalendarze w połowie roku. Fundatorem nagród jest "Wydawnictwo Iskry" w osobie mojego Tatusia, któremu niniejszym wyrażam uznanie.

W tej edycji loterii rozsyłamy "Encyklopedie Rocka", "Przygody Tomka Sawyera", "Przygody Hucka" i serię "Amber" Rogera Zelaznego. Tym razem dochodzi też "Cień Kata" Wolfe'a i, w charakterze nagrody specjalnej, "Poradnik Dobrych Obyczajów". Jego pierwszy egzemplarz wyślemy w charakterze nagrody specjalnej Krzysiowi K. razem z budzikiem o wzmocnionym alarmie.

***Red-Alex-Ja (Redakcja)***

A OTO LISTA ZWYCIĘZCÓW:
Sławomir Sottek, Kołobrzeg; Bartosz Nitoń, Kluczbork; Sebastian Haba, Katowice; Paweł Lewicki, Częstochowa; Szymon Dębski, Józefów; Damian Krzyżaszczak, Police; Krzysztof Czekała, Warszawa; Jakub Derek, Gdańsk; Tomasz Rabenda, Mirsk; Jacek Alankiewicz, Poznań; Kamil Mączyński, Nowy Tomyśl; Wojciech Tochacki, Opoczno; Kajetan Chytry, Chorzów; Adrian Kumorowski, Kielce; Marcin Lewandowski, Lublin; Michał Woszczek, Łódź; Bartosz Szuber, Lublin; Krzysztof Banach, Gdańsk; Jacek Śliwerski, Łódź; Jakub Tokajski, Brwinów; Piotr Wiszowaty, Cegłów; Marcin Radecki, Nowe Warpno; Arek Chochowski, Lublin; Lechosław Knapik, Sosnowiec; Paweł Porębski, Kraków; Przemysław Kunicki, Bydgoszcz; Sylwiusz Polewki, Częstochowa; Michał Duda, Biłgoraj; Sebastian Szczeszek, Piła; Michał Kierśnikiewicz, Gdynia.

# Konkurs (bilard) z grzybkiem

Jesienne grzybobranie zaowocowało - jak zapewne niektórzy pamiętają - czterdziestoma pięcioma grzybkami. Mimo naszych najszczerszych chęci Triumwirat przeżył spożycie potrawki przygotowanej w oparciu o zbiory Zespołu. Jak na razie wytworzyła się pewna równowaga strachu - wprawdzie Triumwirat trzyma nas w szachu, ale my też mamy na nich haka i nie omieszkamy go użyć w odpowiednim momencie. Tylko z tego powodu możecie w Top Secrecie czytać równocześnie teksty ich i NASZE.

A teraz do rzeczy. Z opracowania, napisanego przez profesora Dżemika, w oparciu o normalizację bazy metodą Gramma - Schmidta i po znalezieniu wektora własnego macierzy grzybków, wynika, że wyniki zbiorów były następujące:

Naczelny - 13 sztuk, siedem robaczywych.

Kopalny - 7 sztuk, gąsówki nagie.

Brat Marcin - 15 sztuk, jeden kapeć.

Prof. Dżemik - 10 sztuk, trzy psiaki, dwa pleśniaki.

(Enuncjacje, jakoby Naczelny i Kopalny znaleźli po osiem sztuk, są nieprawdziwe - osiem jest liczbą złożoną, a nie pierwszą). Spośród dwóch kilo odpowiedzi, jakie nadeszły do naszej (ich?) redakcji, wylosowaliśmy dwadzieścia sztuk zawierających poprawne wyniki. A oto i ich autorzy, mogący się uważać za szczęśliwych posiadaczy rocznych prenumerat TS:

Tomasz Jerzy Lech, Opole; Łukasz Chwieduk, Włocławek; Grzegorz Andrelczyk, Gołdap; Rafał Przondo, Stargard Szczeciński; Jerzy Świstek, Świdnica; Andrzej Głąbek, Goleszów; Filip Rojek, Tyniec Mały; Krzysztof Arentowicz, Pruszcz Gdański; Kamil Dziewanowski, Braniewo; Jakub Krzyżan, Żory; Karolina Matea, Puck; Michał Bliźniak, Siedlce; Tomasz Pryzmont, Białystok; Tomasz Kęcerski, Łódź; Łukasz Grabka, Wieliczka; Kazimierz Gołębiowski, Skoczów; Tomasz Moniuszko, Mońki; Szymon Grzejda, Piotrków Trybunalski; Jarek Jakubowski, Czarne; Lech Baczyński, Kraków.

I to by było na tyle.

***(ciągle jeszcze) Naczelny***




Uff, nareszcie!

Udało nam się doprowadzić do takiej sytuacji, w której wiemy jakimi nagrodami i kiedy będziemy dysponować. Możemy więc przystąpić do wylosowania osób nagrodzonych w naszym nieustającym konkursowym opowiadaniu interakcyjnym. Kopalny, przebrany za sierotkę Marcysię zawiązał sobie oczy chustką do nosa (używaną?!), nabrał głęboko powietrza w płuca, sięgnął w głąb pudła z listami, pogrzebał w nim przez chwilę, po czym rzuciwszy kilka niezbyt cenzuralnych wyrazów zerwał chustkę z oczu.

- Nie będę się wygłupiać. Dlaczego losować musi sierotka?

- Tak to już jest, zawsze losuje sierotka.

- Ale dlaczego? Nie może wylosować ktoś inny?

- Zamknij się, głupi jesteś - powiedział nieśmiało Wiewiór, ściągając na siebie nieprzychylny wzrok wszystkich obecnych. Kopalny sięgnął do góry, jakby po miecz przywiązany na plecach i mocno szarpnął. Zamiast za rękojeść złapał się za kucyk i wywinął orła na samym środku pokoju.

- Musi być wielki wojownik - mruknął Gawron do Haszaka, a Alex zamyślił się na chwilę.

- Za wykonywanie fikołków w miejscach niedozwolonych płacisz równowartość piwa dla wszystkich.

Kopalny wstał z podłogi i z godnością otrzepał się z resztek wyrwanych włosów.

- Dobrze, wylosuję i pójdziemy na piwo, ale każdy płaci za siebie.

Zażarta dyskusja, która wybuchła w pomieszczeniach redakcyjnych, przypominała epickie zmagania w karczmie. Na szczęście obyło się bez ognia. Po przegonieniu os Kopalny, którego przebranie w niczym nie przypominało już sierotki, zawiązał sobie ponownie oczy. Dalej obyło się bez większych problemów, jeśli nie liczyć podbitego oka pewnego czarnoksiężnika.

A oto wreszcie lista osób, wylosowanych przez Kopalnego. Za pierwszym razem szczęście (i czapeczka z pięknym nadrukiem TOP SECRET) uśmiechnęło się do następujących osób:

Krzysztof Żukowski, Legionowo; Robert Ciechoński, Grójec; Piotr Machej, Cieszyn; Artur Zdziarski, Pabianice; Marcin Gregorczuk, Siedlce; Sławomir Popczyk, Nowa Sól; Tomasz Kępiński, Warszawa; Michał Bogdański, Radom; Marcin Kurdziel, Tarnobreg; Bartosz Krupa, Bielsko-Biała (po pierwszej części opowiadania).

Marcin Godziejewski, Warszawa; Adam Nikiforow, Krosno Odrzańskie; Artur Zagórski, Ciechanów; Wiesław Kuśka, Rydułtowy; Rafał Jankowski, Warszawa; Bartosz Jabłoński, Warszawa; Piotr Kluczyński, Środa Wlkp; Adam Carnelli, Warszawa; Marek Ziemba, Lublin; Paweł Kłeczek, Chrzanów (po drugiej części).

Dodatkowo, w ramach zadośćuczynienia za krzywdy moralne spowodowane długim okresem oczekiwania na wylosowanie nagrodzonych, rozlosowaliśmy dwadzieścia prenumerat (po dziesięć), do których dołożymy firmowe długopisy. Na długopisy (i prenumeraty) załapali się:

(za I część) Piotr Czerski, Białystok; Paweł Ozonek, Józefów; Kamil Wdowiak, Bystrzyca Kłodzka; Piotr Kubiak, Pniewy; Jarosław Tęcza, Bogatynia; Bogusław Kostro, Gdańsk; Bartosz Szeremeta, Bielawa; Damian Jędrzejewski, Jelenia Góra; Piotrek Kudełka, Katowice; Jarosław Kurowski, Wałbrzych; (za II część) Krzycho Pawlak, Łęczyca; Jakub Łęcznar, Nowa Sarzyna; Tomasz Wysocki, Toruń; Tomasz Moniuszko, Mońki; Krystian Majchrzak, Częstochowa; Mariusz Bielak, Inowrocław; Maciej Nicewicz, Łomża; Łukasz Krasowski, Szczecin; Grzegorz Mazurkiewicz, Gliwice; Rafał Kęsicki, Warszawa.

I to by było na tyle...

***Ilin, martwy elf***



# LISTA PRZEBOJÓW

Jakoś leci... tylko co? Na początek trzeba zagaić, aby później było dobrze. Za oknem niby lato, ale jakoś tak zimno. Wszyscy wokoło na coś czekają, jedni na godota, inni na oklaski...

Lista przebojów jakoś tak lekko przysiadła, niczym napompowana żaba przygotowująca się do skoku. Ale czy ta żaba w końcu skoczy? No, zobaczymy. W każdym bądź razie dzieją się wokół różne ciekawe rzeczy, a do nas jakoś one nie dochodzą. Od czasu, gdy giełda przeszła do podziemia, głosy czytelników na listę nieco osłabły (oprócz Amigowców - co jest dosyć dziwne). Można wyciągnąć z tego różne wnioski, ale oficjalnie można powiedzieć, że na Amigę wydawanych jest w Polsce najwięcej gier. Chłe, chłe, tak to napewno nie jest i podejrzewam, że właściwym powodem, dla którego jest najwięcej gier na Amigę, jest to, że Amigowcy mają doskonałą siatkę pirackich dystrybutorów...

No, ale przejdźmy do listy i zobaczmy co w niej takiego piszczy.

W liście nintendowców nie ma zbyt wielu nowych gier, ale wyjaśnił mi to BROMBA. Powiedział, że na razie jest mały zastój i że ostatnio wzrosła popularność gier: BATMAN RETURNS oraz THE PUNISHER, wywołana wzrastającą popularnością komiksów wydawanych w Polsce o tych dwóch gostkach.

Na PeCeta, najwięcej głosów przyszło na MORTAL KOMBAT oraz DOOMa i nie trzeba tego tłumaczyć, gdyż klasy tych gier mówią same za siebie. Reszta gier w porządku, są na czasie.

Atarowcy, no ten teges, jakoś tak dziwnie, nowe gry nie przychodzą, a stare kręcą się jak żydki po pustym sklepie.

Komodorowcy tu jest lepiej, coś przyszło nowego, jakoś tak inaczej wygląda, nareszcie nie ma GIANNA SISTERS.

Amiga, łe, łe, łe. No, fajnie, ale przyznam się, że doznałem pewnego szoku, gdy zobaczyłem settlerów wygrywających trzema punktami z mortalem, rozłożyłem ręce i padając na wznak krzyknąłem: "Na rany Chrystusa! Stało się! ". Mówiąc szczerze nie spodziewałem się, że kiedyś jeszcze jakaś gra wejdzie na pierwsze miejsce, zrzucając mortala. Widać wyraźnie, że się myliłem - to dobrze.

Mam na koniec do Was małą prośbę, dotyczącą shitów. Sity to te gry, które pojawiły się właśnie na rynku (chyba czarnym) i są totalną klapą, plajtą, parówą, kaszaną, czy jak kto tam określa shity. Natomiast shitem nie są gry dobre, ale stare, w które już dawno nie graliście. Wybaczcie, ale taka gra jak SILENT SERVICE, to był odjazd swojego czasu i nie uważam, że powinna znaleźć się na shitach, ale taka była Wasza wola.

Czuj duch gracze, czuj duch, no i ewrybady frytki...

**EMILUS**

## HITY świat

### CD-ROM
1. REBEL ASSAULT
2. GABRIEL KNIGHT
3. THE LAWNMOWER MAN
4. IRON HELIX
5. DAY OF THE TENTACLE
6. JOURNEYMAN PROJ.
7. COMACHE:
8. DRACULA UNLEASHED
9. S. STRIKE COMMANDER
10. TFX

### CD-32
1. LABIRINTH OF TIME
2. LIBERATION: 2
3. DANGEROUS STR.
4. SENSIBLE SOCCER
5. PIRATES! GOLD
6. FIREFORCE
7. N. MANSELL'S W. CH.
8. PINBALL FANTASIES
9. SEEK AND DESTROY
10. ARABIAN NIGHTS

### AMIGA
1. CANNON FODDER
2. MORTAL KOMBAT
3. FRONTIER: ELITE II
4. THE SETTLERS
5. PREMIER MANAGER II
6. JURASSIC PARK
7. CHAMP. MANAGER '93
8. SENS. SOCCER 92/93
9. ZOOL 2
10. MICRO MACHINES

### PC
1. SIM CITY 2000
2. FRONTIER: ELITE II
3. PREMIER MANAGER II
4. ALONE IN THE DARK II
5. X - WING
6. MORTAL KOMBAT
7. FLIGHT SIM. 5.0
8. INDYCAR RACING
9. TFX
10. SAM&MAX

## HITY eksperci

### NINTENDO
1. BATMAN RETURNS
2. JURASSIC PARK
3. RODLAND
4. MONSTER IN MY P.
5. D. J. BOY
6. FELIX THE CAT
7. DOUBLE DRAGON III
8. HOOK
9. THE PUNISHER
10. HOSTAGES

### ATARI XL/XE
1. DROGA WOJOWNIKA
2. MEGABLAST
3. CYWILIZACJA
4. SEXVERSI
5. NAJEMNIK POWRÓT
6. TAGALON
7. PYRAMID
8. ALCHEMIA
9. WŁADCA
10. SPEED MATTER

### AMIGA
1. UFO
2. PERIHELION
3. ZOOL 2
4. CENTER COURT TENNIS
5. MAN. UN. PREM. LEAGUE
6. LEGACY OF SORASIL
7. KING'S QUEST VI
8. MICRO MACHINES
9. DARKMERE
10. SABRE TEAM (UPDATED)

### PC
1. ULTIMA VIII
2. RAPTOR
3. SSN - 21 SEA WOLF
4. STARLORD
5. RAVENLOFT
6. ARENA
7. WILSON GOLF
8. DOOM
9. FLIGHT SIM. 5.0
10. SAM&MAX



## HITY listy

### NINTENDO
1. BATMAN RETURNS
2. HOME ALONE 2
3. PRINCE OF PERSIA
4. JURASSIC PARK
5. STREET FIGHTER II
6. FRANKENSTEIN
7. BATTLETOADS
8. TERMINATOR II
9. DOUBLE DRAGON III
10. ROBOCOP III

### ATARI XL/XE
1. SMUŚ
2. GLOBAL WAR
3. INSPEKTOR
4. MIECZE VALDGIRA II
5. SPECIAL FORCES
6. WŁADCA
7. HAWKMOON
8. BARAHIR
9. CYWILIZACJA
10. DWIE WIEŻEI

### AMIGA
1. THE SETTLERS
2. MORTAL KOMBAT
3. BODY BLOWS GALACTIC
4. DIGGERS
5. SEEK AND DESTROY
6. SKIDMARKS
7. ALIEN BREED II
8. CANNON FODDER
9. TFX
10. THE LOST VIKINGS

### PC
1. MORTAL KOMBAT
2. DOOM
3. TFX
4. SIM CITY 2000
5. GOBLINS 3
6. CANNON FODDER
7. 1869
8. ALONE IN THE DARK II
9. SYNDICATE
10. X - WING

### COMMODORE
1. 1ST DIVISION MAN.
2. VERMEER
3. HAT TRICK
4. FAST BREAK
5. RAMPART
6. G. SOUNESS SOCCER
7. MAN. UNITED
8. PIRATES
9. LASER SQUAD II
10. FIRST SAMURAI

## SHITY

### NINTENDO
1. TURTLES
2. CONTRA
3. SPARTAN II
4. GALAGA
5. GREEN BERET

### ATARI XL/XE
1. ADAX
2. TARKUS
3. UPIÓR
4. KARATEKA
5. HYDRAULIK

### AMIGA
1. FORTUNA
2. OVERKILL
3. RESCUE
4. ALFRED THE CHICKEN
5. SPECIAL FORCES

### PC
1. ALCATRAZ
2. GOLDEN AXE
3. COLORADO
4. COLGATE
5. BARBARIAN

### COMMODORE
1. SILENT SERVICE
2. LUPO ALBORETTI
3. BLUE MAX
4. BATMAN THE MOVIE
5. CAPTAIN DYNAMO

Zabrania się oglądania tej kolumny dzieciom poniżej lat 5 (Bartusiowi i Uli też)!

# PRENUMERATA

**Bajtek** - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego I średniozaawansowanego w posługiwaniu slę komputerem, niezależnie od wleku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do naukl,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mlkromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

---

**Top Secret** – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

**Lista Przebojów** - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

**Listy** - przegląd korespondencji redakcyjnej.

**Tips'n Tricks** - czyli zbiór porad I cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracle 15 tys. zł.

---

**Commodore & Amiga** - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferil, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

**Commodore & Amiga** prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem Top Secret. Cena detaliczna **C&A** – 15 tys. zl, w prenumeracie 10 tys. zł.

---

**Atari-magazyn** - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 30 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Znajdziesz w nim:

- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

**Atari-magazyn** będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących I zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce. Cena detaliczna – 20 tys. zł.

| Tytuł | 6 kolejnych numerów | 12 kolejnych numerów | Liczba egzemplarzy |
|---|---|---|---|
| Bajtek | 90000 | 180000 | |
| C&A | 60000 | 120000 | |
| TOP SECRET | 90000 | 180000 | |

**Kupon ważny do 31.07.1994 r.**

## Co by zaprenumerować...

**Bajtek** – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących I zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.

**C&A** – Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

**TOP SECRET** – Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

## PRENUMERATA TO TANIEJ I PEWNIEJ




Dziękujemy sami sobie za wypożyczenie postaci.

# PRENUMERATA

## Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

### Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać pół roku lub cały rok.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

### Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy,
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
  - odcinek oznaczony słowem „odpis" (zawierający z drugiej strony wypełniony kupon z zamówieniem) przysłać na adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, ul. Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać „PRENUMERATA".
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Kupon należy przysłać na co najmniej dwa tygodnie przed ukazaniem się czasopisma w kioskach.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

### Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

### Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

---

Odcinek do wysłania

Zł ..................
Słownie zł ..................
..................
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

**Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis

Datownik
podpis przyjmującego

---

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ..................
Słownie zł ..................
..................
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

**Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik
podpis przyjmującego

---

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..................
Słownie zł ..................
..................
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

**Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik
podpis przyjmującego

---

Odcinek dla poczty

Zł ..................
Słownie zł ..................
..................
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

**Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik
podpis przyjmującego

# CENNIK OGŁOSZEŃ

## na II kwartał 1994

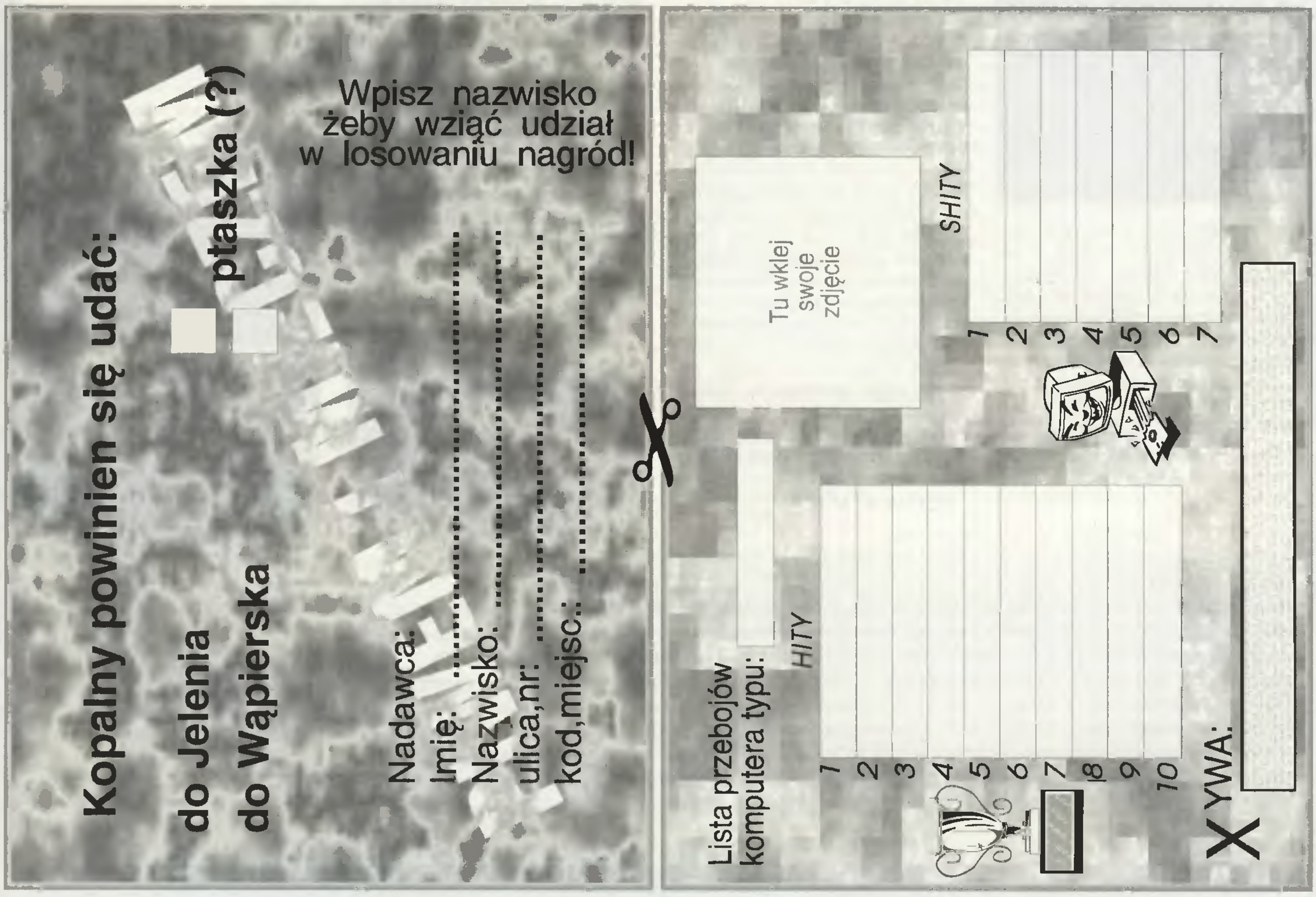
*Jeśli masz wrażenie, że Twoje ogłoszenia giną wśród innych, nie trafiasz do wszystkich zainteresowanych, oczekujesz promocyjnych cen i korzystnych warunków – skorzystaj z naszej oferty.*

| | Bajtek | TOP SECRET | C&A | ATARI |
|---|---|---|---|---|
| Nakład | 81000 | 130000 | 70000 | 25000 |
| Format | A4 | A4 | A4 | A4 |
| Objętość | 64+4 | 48+4 | 48+4 | 48+4 |
| **Ogłoszenia czarno-białe** | | | | |
| 1/4 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 1/2 | 6 | 6 | 4 | 2 |
| 1/1 | 10 | 10 | 8 | 4 |
| **Ogłoszenia kolorowe (kreda)** | | | | |
| 1 | 15 | 25 | 15 | 7 |
| II, III okładka | 22 | 25 | 18 | 8 |
| IV okładka | 30 | 35 | 25 | 10 |
| **Oferta specjalna** | | | | |
| 1/16 | 0.8 | 0.8 | 0.4 | 0.4 |

1. **Reklamy kolorowe drukowane są na papierze kredowym.**
2. **Zniżki:**
   - 5% zniżki za reklamę w trzech kolejnych numerach,
   - 10% za reklamę w sześciu kolejnych numerach,
   - 15% za reklamę w dwunastu kolejnych numerach,
   - 10% za płatność gotówką na 40 dni przed opublikowaniem reklam i ogłoszeń.
3. Specjalną ofertę stanowią tanie, nie podlegające rabatom, czarno-białe ogłoszenia 1/16 o wymiarach 40x60 mm, których treść można przesłać pocztą. Warunki:
   - nie mogą zawierać grafiki ani LOGO firmy,
   - nie mogą mieć więcej niż 400 znaków,
   - przesyłka musi zawierać kopię dowodu wpłaty.
4. **Do podanych cen doliczane jest 22% VAT-u.**
5. Wszelkie dalsze wyjaśnienia i informacje – Dział Reklamy **Wydawnictwa Bajtek, ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa, tel./fax 617-50-70.**

Bajtek® WYDAWNICTWO

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa



# nintendo

## Time Lord

Gra już od samego początku prezentuje się nieźle: ładna plansza tytułowa oraz niezła muzyczka. Dalej dowiadujemy się, iż na Ziemię napadli kosmiczni tyrani i grzebią w jej przeszłości. Na szczęście jest ktoś, kto może powstrzymać złych kosmitów. Tym kimś będzie gracz i wcieli się on w tytułowego Władcę Czasu. Pierwszy etap to pokonanie robotów i dostanie się do maszyny czasu, pozwalającej na podążenie za potworami w przeszłość. Roboty pokonane, kryształo - kule energetyczne zebrane, maszyneria cofająca materię uruchomiona. Lądujemy w średniowiecznym zamku, gdzieś w Anglii. Dzieje się tam coś niesamowitego, jakby ktoś naczytał się tandetnych legend. Po dziedzińcu biegają karły,





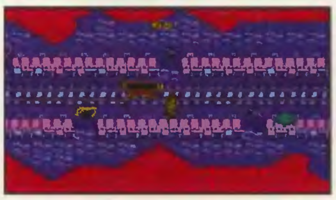
nad murami latają smoki, a w podziemiach kuśtykają rycerze. Musimy nie tylko walczyć z nawiedzonymi postaciami, ale też odnaleźć pięć kryształów zakłócających historię. I podobnie jest w kolejnych etapach historii.

Zręcznościówka skakano - strzelana. Dobra grafika, niezła muzyka. Jest w co pograć.

OCENA: ✔✔✔✔✔

## Indiana Jones and the Temple of Doom





Pierwszym, co zaskoczyło mnie w tej gierce to myląca naklejka. Producent kartridża nalepił okładkę od "... and the Last Crusade", a w środku jak byk jest "... and the Temple of Doom". Przy zakupie gry warto sprawdzić, czy kupuje się to, co się chciało.

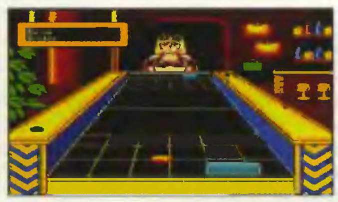
W grze kierujemy postacią Indy'ego, który najpierw musi uwolnić męczone i zamknięte w klatkach dzieci. Potem jest oczywiście jazda w wagoniku, walka z dziwnymi mocarzami itp, itd. W jaskiniach i jako nagrody za wyswobodzenie dzieci można zdobyć miecz do siekania, pistolet do strzelania, klucz do otwierania i bomby do bum - bum. Aby odpowiednio wykorzystać zdobyte przedmioty grający musi użyć swych szarych komórek.

"I. J. & TD" to połączenie osobliwej platformówki ze zręcznościówką. Grafika jest ładna, postacie nieźle animowane, chociaż nie jest to szczyt możliwości. Muzyczka podtrzymuje wątki filmowe, lecz do artyzmu jej daleko. W sumie gra niezła.

OCENA: ✔✔✔✔

## Shuffle Puck

Brudny i zadymiony kosmos. Bezdroża galaktyk, na których grasują piraci. Nas rzuciło na jakąś podejrzaną planetę, do małej spelunki. Gdy drzwi zatrzasnęły się za naszymi plecami, wiedzieliśmy już, że wdepnęliśmy w kosmiczną breję. No tak, oto największa galaktyczna wylęgarnia hazardu. Tutaj odbywają się okropne, lecz bezkrwawe zawody



w szuflowaniu. Będziemy musieli stoczyć wiele pojedynków na szufle z dziwnie wyglądającymi osobnikami. Robot, świński ryj, jednooka panienka, itp. Zasady gry są łatwe, jednak wygrana nie zawsze jest oczywista. Na stole z dwoma bocznymi bandami porusza się krążek. Naszym zadaniem jest odbijanie go specjalną szuflą i wbijanie go przeciwnikowi. Przegra ten, kto przepuści więcej krążków. Szufla porusza się we wszystkich kierunkach, a specjalne menu konfiguracji pozwala dobrać wszelkie parametry tak szufli, jak stołu i dodatkowej siatki. Przeciwnicy różnią się stylem gry, więc nie z każdym będzie łatwo.

Gra ma niezła grafikę, postacie są humorystycznie animowane. Prosty pomysł, dobre wykonanie i jest gra w porządku.

OCENA: ✔✔✔✔



## Magic Darts

Rzutki to stara i popularna gra, będąca nieodłącznym elementem angielskich pubów (takie bary z piwem dla angoli). Zasady są proste: jest tarcza, są rzutki i trzeba wygrać. Tarcza jest podzielona na czerwono - czarne strefy, odpowiednio punktowane. Grając w grę o nazwie np. "301" trzeba jak najszybciej (jak najmniejszą ilością rzutów) zdobyć własnie 301 punktów. I nie może to być ni mniej ni więcej tylko 301. Komputerowa (czytaj: konsolowa) wersja gry pozwala na udział jednego lub kilku graczy i oferuje dodatkowe atrakcje. Jeżeli nie trafimy - śmieje się z nas małpa. Jeżeli trafimy, dostaniemy buzi od panienki. Czasami przed tarczą lata wstrętna mucha. Wybór należy do nas: mucha albo punkty. Itd, itp, i rzutki. W sumie zabawa jest emocjonująca pomimo, że gra toczy się zasadniczo na jednej planszy bez zbędnych urozmaiceń. Zabawa trochę przypomina golfa, bo tu też wybiera się kąt rzutu, siłę i ułożenie ręki. W sumie wciągająca (mnie wciągnęło na pół nocy) rozrywka.

OCENA: ✔✔✔






**Gramy dalej!**
**Nintendo, Nintendo, Nintendo. Oto kolejna porcja gier nintendowych, a właściwie Pegasusowych. Nie ma wątpliwości, że konsolka Pegasus zdominowała nasz rynek. Jest to najtańszy sprzęt do gier komputerowych oferujący minimum, które wielu wystarcza. Jak dotąd opisaliśmy około 25% wszystkich dostępnych na ten sprzęt gierek. Z bardzo dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że dzięki wprowadzeniu ustawy o prawach autorskich, chcą się pojawić u nas inni potentaci konsolowi. Jeżeli stanie się to w skali masowej - zajmiemy się tym zjawiskiem. Nie zaniedbamy jednak posiadaczy Pegasusa - cartridge'y na to "cudeńko" jest sporo i pomożemy się Wam zorientować co jest co. Nie będziecie musieli (i nie musicie, jeżeli regularnie czytacie TS) głowić się, czy np. warto zamienić się z kolegą na Punishera, czy lepiej na Captaina Americę.**
***BRÓMBA***

# KONSOLOWY ŚWIAT

## Mega-dżoje







Joystick to pałka i przycisk. Pałka może być w różnych kształtach, przycisków może być kilka, ale i tak wszystko służy do poruszania obiektem na ekranie. Nic więcej się nie wymyśli. Nie?

Firma Spectravideo w swej ofercie dla graczy z serii Logic 3 ma coraz to nowsze i przedziwniejsze dżoje, manetki, joypady. Te ostatnie pochodzą od konsol i są to tabliczki trzymane w rękach. Do kierowania postacią służy w nich przycisk w kształcie krzyżyka, a do strzałów przyciski po drugiej stronie. Prekursorem takiego joypada są manetki przy poczciwym Pegasusie.

Dwa joypady obok siebie (czarny i biały) to produkty przeznaczone dla konsol Super Nintendo i Sega Megadrive. Są to zastępniki klasycznych manetek, które mogły się popsuć albo po prostu znudzić. Wyposażono je w 6 przycisków, 8 kierunków i autofire. W Anglii można je kupić za 12.99 funta. W cenę wliczono VAT.

Phantom jest idealnym rozwiązaniem dla tych, którzy lubią płaskie manetki i nie lubią "krzyżykowego" sterowania ruchami postaci. Zdjęcie przedstawia udaną syntezę joysticka z płaskim joypadem, czyli Phantoma. Wyprodukowano go z mikrowyłącznikami (micro - switches), dodano autofire i zwolnienie reakcji na ruchy (slow motion) oraz długi kabel. Przeznaczony jest dla Super Nintendo. Jego angielska cena to 24.99 funty.

Zdjęcie przedstawiające kierownicę nie zaplątało się tu przypadkiem. To też jest swego rodzaju joystick! Można nim kierować (najlepiej w rajdzie samochodowym), dodawać gazu i hamować - spójrzcie na małe przyciski u góry kierownicy. W tym nietypowym joyu użyto specjalnego systemu do wykrywania nawet najmniejszych skrętów kierownicą. Freewheel - tak właśnie nazywa się to cudo przeznaczone dla SEGI i SNESA. Cena (UK) wynosi około 35 funtów.

Pogłaszczmy nasze wysłużone joysticki, zanim zamienimy je na podobne wariactwa.

**BRÖMBA**

## Konsola i Ola

Uwaga! Oto niesamowita rubryka dla Was, o Was i z Wami. Czekamy na Wasze zdjęcia z konsolami: jak gracie, gdzie gracie, z kim gracie. A może zrobicie zdjęcie czteroletniej przysłowiowej (tytułowej) siostrze Oli, jak w wannie gra w Game Boya? Pamiętajcie - tylko konsolowi gracze i oczywiście ze swoim sprzętem (konsolą). Czekamy na zdjęcia, dopiszcie swoje dane i parametry Waszej konsoli. Na kopercie napiszcie koniecznie "Konsola i Ola". Najciekawsze zdjęcia wydrukujemy w niniejszej (lubię to słowo) rubryce.

**BRÖMBA, nie Ola**

tu
może
być
Twoje
zdjęcie

## WIRTUALNE NINTENDO

Firma Nintendo nie chce przegrać wyścigu o pierwszeństwo na rynku konsol. Technologia idzie do przodu, komputerowcy bawią się maszynkami z procesorami 32-bitowymi, a Atari wypuściło 64-bitowego Jaguara. Nie jest dobrze - myśleli panowie i panie w Nintendo Co. Ltd i wymyślili projekt, który ma zrewolucjonizować rynek gier. Badania nad pomysłem nazwanym roboczo "Project Reality" prowadzone są wraz z potentatem w komputerowej grafice, samym Silicon Graphics Inc. Nowa maszynka Nintendo ma być 64-bitowa, jednak nie będzie ona klasyczną konsolą. "Project Reality" ma być krokiem w świat trójwymiarowych przestrzeni typu virtual reality. Wspaniałe efekty mają być osiągnięte dzięki nowoczesnym technologiom Siliconu (wspomnijmy ich grafikę z "Terminatora 2" i "Parku Jurajskiego") i pomysłowości Nintendo. Integralną częścią nowej konsoli będą specjalne okularo-słuchawki, wprowadzające gracza w świat płynnych animacji oraz czystej muzyki. Nintendo bardzo długo zastanawiało się nad nośnikiem danych dla nowej konsoli i początkowo coś wspominało o płytach CD. Nie bardzo wiadomo z jakich przyczyn, ostatecznie wybrało cartridge o bardzo dużych pojemnościach. Przedstawiciele firmy często są pytani: dlaczego zdecydowali się na taką formę gier, gdy wszyscy inni inwestują w CD-ROM-y? Ich odpowiedź daje do myślenia: gry na CD pojawią się prawdopodobnie wtedy, gdy "Project Reality" będzie szeroko dostępny na rynku.

Teraz trochę danych dla bardziej ciekawskich. "Project Reality" ma być oparty na 64-bitowym procesorze RISC 100 MHz MIPS R4000. Grafika ma być też doskonała, bo 24-bitowa (true color). Nintendo zapowiada, że ta cud-maszyna pojawi się w sprzedaży w 1995 roku w cenie około 250$. Poczekamy, zobaczymy, może i zagramy. Pierwszą grą ma być oczywiście "Wirtualny Mario".

Nie zamieszczamy zdjęcia opisanej wyżej maszynki, bo nikt jeszcze nie wie, jak ona będzie wyglądała.

**BRÖMBA**

## Wieści ze świata grania

**"SPACE ACE"** wreszcie pojawił się na konsolę SNES (Super NES). Zawiera ponad pięćdziesiąt oryginalnych (automatowych) animacji, niczym nie różniących się od wersji z innych komputerów.

**"NBA JAM"** to gierka dla SNES, przeznaczona dla wszystkich amatorów koszykówki. Zachwyca dobrą grafiką, video sekwencjami w przerwach meczów. Podobno zabawa przy niej jest rewelacyjna. Na razie do kupienia w Anglii za 50 funciszy.

United Kingdom, zwane też Anglią ma nowa wspaniałą instytucję - Nintendo Hotline. Jest to telefon. pod który mogą dzwonić fani nintendowych gier i szukać pomocy w rozwiązaniu problemów. Przy telefonie z drugiej strony siedzą eksperci od grania i pomogą we wszystkim, doradzą, podtrzymają na duchu, polecą nowe gry. Dla ciekawskich podaję ten cudowny telefon (w Anglii, oczywiście): (0703) 652222.

**"CLAYFIGHTER"** to odpowiedź firmy Interplay na zarzuty wobec brutalizacji gier. W tej grze, zaliczanej do mordobić, nie ma zwykłych, z krwi (do rozbryzgania) i kości (do połamania) postaci. Są tu plastelinowe stworki, które potrafią nieźle się przytykać. Całość ma być tyle emocjonująca, co zabawna (np. cios brzuchem plastelinowego Elvisa). Gra ma kolorową i płynną animację, zachwyca digitalizowaną mową i efektami. 50 funtów w UK.

Ukazujący się w Wielkiej Brytanii magazyn o konsolach **"SEGA POWER"**, reklamuje się jako nieoficjalne czasopismo o produktach SEGI ze specjalną rubryką. Rubryka ta ma wielce wymowny tytuł: "ass - kissing free zone". Przetłumaczcie sobie sami.

**"MYSTIC QUEST"** to nowa gra prosto z Nintendo dla Game Boya. Jest to zwyczajna role - playing z wieloma przygodami i logicznymi zagadkami do rozwiązania. Brawo - nawet "rolplejki" schodzą do kieszeni. Cena (UK): 25 funtów.

**MEAT LOAF**, odgrzebany rockowy śpiewak, liczy na wszystkich fanów gier reklamując swą płytę "Bat Out of Hell II" na łamach czasopism o grach konsolowych. Być może jest to nowa polityka firmy Virgin, która oprócz filmów i muzyki produkuje też gry komputerowe.

**"DOUBLE DRIBBLE"** to nowa koszykówka dla ośmiobitowego NESa. Grę wyprodukowało Konami, co prawie zawsze oznacza dobrą zabawę. Pozycję starano się jak najbardziej urozmaicić animowanymi powtórkami koszy i skaczącymi panienkami w przerwach meczu. Producent nie podaje ceny, pozostawiając duże pole do popisu dla sklepikarzy.

Na angielskim rynku pojawił się kompakt **"STREET FIGHTER II"**. Ale nie jest to gra CD, tylko zwykła płyta muzyczna! Niejaki zespół The World Fighter stworzył kilka piosenek w stylu rap-dance, dodał do tego sample z gry, zmiksował z komputerowymi melodyjkami i już. Forsę niektórzy producenci znajdują niemal na ulicy. Płyta sprzedaje się świetnie.

Jeżeli ktoś ma niedosyt **"STREET FIGHTERA II"**, może zaczekać na specjalną edycję kaset video z instruktażem dotyczącym technik wygrywania w tej grze. Kasetę wypuszcza Capcom i jest ona (na razie) dostępna tylko w USA. Jak pokazuje przykład SF II, gry komputerowe w niektórych krajach przeradzają się w swoistego rodzaju zjawiska społeczne. Jest to typowy wpływ rozrywki na dorastające w czasach elektroniki społeczeństwo.

***wieści zebrał BRÖMBA***

# AMIGA: Action Replay

## 1, 2, 3, ACTION!

Siedział w ciemnym pokoju. W lewym ręku dzierżył powyginany joystick. Jego prawa zakrwawiona dłoń była już niezdolna do walki. Świecący ekran monitora oświetlał spocone i pokryte zmarszczkami czoło. Podkrążonymi i przekrwionymi oczyma obserwował agonię rozgrywającą się na wypalonym luminoforze. Właśnie tracił ostatnie życie. W pewnym momencie z krzaków wyskoczyła bestia i rozpłatała jego ciało. Poczuł w ustach gorzki smak żółci zmieszanej z krwią i zaczął osuwać się z krzesła. Ostatnim ruchem wyciągnął rękę i wcisnął przycisk FREEZE na swoim Action Replayu... Jego życie zostało uratowane.

Jeśli masz kłopoty i znajdziesz się w sytuacji bez wyjścia to... o nie, nie wzywaj Drużyny "A", tylko kup ACTION REPLAY. To urządzenie potrafi zmieniać wartości komórek w pamięci Twojej ukochanej Amigi 500 i pozwala na stosowanie wielu innych sztuczek.

Schemat pracy jest następujący:

Przechodzimy do edytora Actiona za pomocą przycisku FREEZE, gdzie możemy wydawać różnorakie polecenia.

Teraz załóżmy, że w grze mamy 3 życia. Za pomocą komendy 'ts! 3' nakazujemy komputerowi, aby znalazł wszystkie komórki pamięci, których wartość wynosi 3. Wracamy do gry za pomocą rozkazu 'x' i tracimy jedno życie. Teraz poprzez wpisanie 't! 2' dajemy naszej maszynce do zrozumienia, aby znalazła komórkę, której wartość zmieniła się z 3 na 2. Po chwili (o ile został znaleziony) zostanie podany adres właściwej komórki, np.: 02A5BF. Następnie przygotowujemy komórkę do zmiany wartości poprzez wpisanie rozkazu 'm', np.: m 02A5BF. Ukazuje się szesnaście par liczb. Wartość komórki znajduje się w tej pierwszej. Wszystkie wartości są przedstawione heksadecymalnie. Teraz wpisujemy 'FF' i już mamy 255 żyć. No, dosyć tych smętów, najlepiej wszystko sprawdzić w praktyce.

Zacznijmy na dobry początek od kilku zręcznościówek.

**FIRST SAMURAI**

Zmagania zaczynamy posiadając cztery życia, jednak później jest bardzo trudno utrzymać ten stan. Tak więc zatrzymujemy grę za pomocą FREEZE i wpisujemy 'ts! 4'. Wracamy do gry i tracimy jedno życie. o ponownym wywołaniu edytora (przycisk FREEZE), wpisujemy 't! 3', a komputer poda nam adres 00C849. Zmieniamy pierwszą parę liczb 03 na FF i teraz możemy pograć sobie bez stresu.

I jeszcze dwie gierki stare, ale jare: **SABRE TEAM** i **WOLFCHILD**.

W tej pierwszej wybieramy tylko jednego komandosa np.: W. Jonesa i, po zaopatrzeniu go w broń, ruszamy do akcji. Tu najważniejsze są Punkty Ruchu. Na początku mamy ich 49. Przycisk FREEZE i wpisujemy 'ts! 49', powrót przez 'x' i wykonujemy naszym bohaterem obrót - tracąc dwa Punkty Ruchu. Freezujemy komputer, wpisujemy 't! 47' i już mamy adres komórki. Następnie zmieniamy wartość komórki o adresie 0AAC21 na FF i już możemy poszaleć sobie naszym komandosem. Teraz uwaga! Po pewnym czasie punkty i tak nam się wyczerpią, po czym całą operację będzie trzeba zacząć od nowa. Żeby temu zapobiec, ustawiamy w znalezionej komórce punkt oczekiwania - tzw. breakpoint. Aby tego dokonać, używamy rozkazu 'bs', czyli piszemy 'bs 0AAC21'. Po powrocie do gry będziemy mieli 40 Punktów Ruchu, jednak po osiągnięciu wartości 00 licznik będzie się przekręcał na 99.

Przyszedł czas na **WOLFCHILD** - a. Najlepiej mieć dużo energii. Na początek mamy 8 pasków. Po wpisaniu 'ts! 8', stracie jednego i wpisaniu 't! 7', pokazuje się naszym oczom adres 000ED3. Z góry przestrzegam przed nachalnym wpisywaniem wartości FF, gdyż program może się zawiesić. Największą wartością, jaką możemy wpisać, jest!20, czyli heksadecymalnie 14, bo tyleż mamy miejsca na górnej belce na paski energii. Liczba bomb znajduje się w komórce 000F37, oczywiście według niepisanego prawa wpisujemy FF.

Może spróbujemy czegoś nowszego? Weźmy się za Bubba'n'Stix. Posiadamy 6 kwadracików energii. Postępujemy podobnie jak w Wolfchild z tą jednak różnicą, że możemy wpisywać maksymalne wartości. Adres komórki - 0351AF.

Teraz coś dla strategów - **DUNE II**

W tej gierce najważniejsza jest forsa, o którą jest okropnie trudno. Wydajemy kredyty tak, by zostało około 200. Ja miałem 236. Po wpisaniu 'ts! 236' naprawiłem elektrownię i zostało mi 198 Wpisałem 't!198' i Action znalazł adres 073E41. Po wpisaniu tam FF liczba kredytów wzrosła do 255, jednak nie jest to zbyt wielki powód do radości - tym sposobem trzeba stan gotówki uzupełniać co pół minuty. Żeby zapobiec nadmiernemu poceniu się palców ustawiłem breakpoint - 'bs 073E41'. Po wyjściu z edytora miałem 2000 kredytów, co mnie jednak nie zadowoliło. Kliknąłem na Const. yard. Po ukazaniu się ekranu z budowlami wszedłem do edytora Actiona, a następnie bez żadnych ceregieli wyszedłem (przez 'x'). Dumnie spojrzałem na belkę obok napisu credits. Widniała tam liczba 20040.

Dla wielbicieli RPG - **ISHAR II**

Wszystkie informacje przedstawiane są za pomocą pasków, jednak po wywołaniu ekranu z przedmiotami po prawej stronie ukazują się wartości liczbowe. Ja zająłem się postacią pierwszą po prawej. Postępując podobnie jak poprzednio znajdujemy adres energii - vitality. Jej wartości znajdują się w komórce 041A55, zaś siła fizyczna w 041B6C. Maksymalną wartością, jaką możemy wpisać, jest 7F. Mój mag znajdował się w środku, a jego energia psychiczna wylądowała pod adresem 041BE9. Na zmianę ilości pieniędzy jest trochę inny sposób. Dałem pierwszej postaci z prawej 20 i wpisałem 'ts!20', zabrałem 5 i wpisałem 't!15'. Po znalezieniu komórki 041A81 i ustawieniu breakpointu poleceniem 'bs' wróciłem do gry i stwierdziłem, że kwota przy tej postaci osiągnęła 20040.

A kto grał w **Black Crypt**

Swoją działalność zaczynamy już przy wyborze postaci. Mamy do rozdzielenia 25 punktów, czyli stanowczo za mało. Komórki z ich zawartościami są następujące: Fighter - 014FA7, Cleric - 014FCD, Magic user - 014FF3 i Druid - 015019. Wszędzie wpisujemy 40. Aby przejść pierwszy poziom należy zdobyć klucz. Żeby to zrobić należy zabić gościa z dwoma głowami. Tylko komu się chce szukać miecza, aby to uczynić? Lepiej się teleportować. Dobrze potrenować to w jakimś spokojnym miejscu, skąd zaczynamy grę. Po prawej stronie znajdują się drzwi. Stajemy przed nimi i klikamy na polu obok portretu postaci. Pokazuje nam się zawartość kieszeni kadej z postaci. Klikamy na wizerunku wojownika, a następnie na kamiennym symbolu z mieczem. Na dole wyświetlane są współrzędne miejsca, w którym znajduje się drużyna - 11, 19. Gdy się cofniemy, zmieniają się na 10, 19. Wiecie już czego szukać? Trafiamy na adres 020E41, wpisujemy weń 0F i już jesteśmy za drzwiami. W podobny sposób postępujemy ze wszystkimi opornymi drzwiami i ścianami.

Uwieńczeniem dotychczasowych działań będzie **EYE OF THE BEHOLDER II**

Energia jest przedstawiana za pomocą paska, ale po ustawieniu w opcjach Bar Graphics na OFF problem zniknie. Zapewne wiesz już, co należy dalej robić. Dla postaci lewej górnej energia znajduje się w komórce 05A661, dla prawej górnej - w 05A7BB. Po wpisaniu nowych wartości FF i wyjściu z Actiona mamy nadal starą wartość na ekranie. Ulegnie ona zmianie dopiero stracie energii. Szukanie energii dla pozostałych adresów jest już nieopłacalne - możemy zawsze przegrupować drużynę i dokonać poprawek znanych nam już adresów. Jest to także dobry sposób wskrzeszania umarłych.

Tym razem to na tyle - teraz czas na Was, czcigodni czytelnicy. Pomęczcie się trochę sami, a o swoich osiągnięciach napiszcie do nas - na pewno nie omieszkamy zamieścić na naszych łamach informacji przysłanych przez Was.

***MR. ART***

P. S. Niektóre adresy mogą się, niestety, nie zgadzać. Wiąże się to z różnego rodzaju rozszerzeniami pamięci. Ja używałem Amigi z 1 MB.



## PLAYBOX '94

W dniach od 15 do 17 kwietnia br. w Katowicach odbyły się targi kaset video, płyt CD i gier komputerowych - PLAY BOX '94. Wystawców zapraszano do katowickiego Spodka, ale impreza odbyła się na przyspodkowym lodowisku (spoko, pod dachem i bez lodu). Trzy dni targowe podzielono na: dzień fonografii, dzień komputerowy i dzień video. Nas oczywiście interesował dzień komputerowy. Jego atrakcjami miało być "Spotkanie na teleścianie - Gambler vs Secret Service" oraz spotkanie firm i mediów z przedstawicielami Biura Ochrony Własności Intelektualnej. Pojedynek na teleścianie był nieco nieczytelny (kto to w końcu wygrał?), a spotkanie z BOWI nie przyniosło nowatorskich rozwiązań w dziedzinie ochrony programów rozrywkowych.

Dla zwykłych ludzi targi te to wydatek 10 tys. zł na bilet i możliwość kupienia nowych gier bezpośrednio u dystrybutorów lub wydawców. Wśród wszystkich wystawców mniej więcej 10% stanowiły firmy związane z komputerowym graniem. Oto one: Atares z Chorzowa, Atar System z Domanic, IPS Computer Group z Warszawy, JTT Computer z Wrocławia, Krystal z Krakowa, L. K. Avalon z Rzeszowa oraz Mirage Software z Warszawy. Były też stoiska wymienionych wcześniej czasopism komputerowych. My nie mieliśmy stoiska, ale trzymaliśmy rękę na pulsie.

Jako plus tej imprezy należy uznać, że były to pierwsze ogólnopolskie targi, oficjalnie uznające rynek rozrywki komputerowej. Ludzie "z branży" wymienili się wizytówkami, niektórzy zawarli umowy. Plus też dla ładnych pań rozdających reklamy.

Minus daję organizatorom imprezy, firmie FullMax, która przedstawicielom prasy kazała płacić za targowy informator.

***BRÖMBA***

**Dystrybutorem testowanego w poprzednim numerze joysticka SV 207 PC COMMANDER jest firma MULTI-STYK s.c., Warszawa, tel. 103-299. Za brak tej informacji serdecznie przepraszamy.**

# Listy



**PROŚBY I GROŹBY**

Nie pokazujcie zdjęcia Kopalnego. Bo przestanę kupować TS. (...) Pokazując zdjęcie Kopalnego zniszczycie jego "image".

Harley Davidson, Rybnik

Po pierwsze: po wydrukowaniu zdjęć Alexa w "Bajtku", co wedle oficjalnych źródeł jest przyczyną kryzysu w tej redakcji, i żywiołowej reakcji czytelników (nie do uwierzenia, co można zrobić z kawałkiem kartki papieru!) zaprzestajemy dalszych eksperymentów na tym polu.

Po drugie: pisząc do Kopalnego nie używajcie zbyt mądrych słów, bowiem jest on osobą wrażliwą i czułą na swoim punkcie i łatwo potrafi się obrazić, a nawet wściec, co jest wyjątkowo przykre i niebezpieczne dla osób postronnych.

**HARDŁER**

Chcę kupić sobie sprzęt klasy PC. Nie wiem, co będzie najodpowiedniejsze - chcę sobie pograć, pobawić się ale też robić coś poważniejszego (programowanie, nauka).

Jeleń, Dąbrowa Górnicza

Piękną polską nazwę, którą widzicie w śródtytule, dedykujemy jednemu publicyście, który walczy o czystość języka polskiego w każdej dziedzinie życia, nie zważając na nic, ze zdrowym rozsądkiem na czele. (Czas na kwas: wiecie jak według tego Pana powinien nazywać się joystick? Otóż: WOLANT!).

Jeżeli chodzi o Twoje pytanie, Jeleniu, to jeżeli masz dużo kasy to kupuj 486DX33, 8 MB, twardziela 340 MB, monitor 15", czytnik CD i Gravisa lub Rolanda MT - 32. Ta konfiguracja jest idealna do gier i nie tylko. O ile masz mniej forsy, to kup 486SX33, 4 MB, 250 MB i Sound Blastera Pro. Pewnie wkurzymy parę osób, ale prawda jest taka, że 386 - ki już zaczynają być zbyt wolne i wygląda na to, że pod koniec roku pojawią się pierwsze gry "486 only", a my wysmarujemy "Raport z Oblężonego Miasta IV". Podobnie rzecz ma się z muzyką i efektami dźwiękowymi - zwykły Blaster już jakiś czas temu przestał wystarczać.

**HARDŁER CZ.2**

Podobno wasz magazyn jest o grach? Co tam robi test Gravisa?

Rest, Skądinąd

Zawsze wydawało nam się to oczywiste - piszemy o grach i wszystkim, co się z nimi wiąże, więc testy takich urządzeń jak wolanty, konsole czy karty muzyczne powinny się u nas znajować. Przecież Czytelnicy chcą być na bieżąco, także jeśli chodzi o sprzęt, nie?

**WYCIECZKI OSOBISTE**

Zwróćcie tylko uwagę zacnym "A&G", żeby nie zaczynali każdego zdania od "teraz" i żeby nie pisali w kółko, że mają mnóstwo do powiedzenia i tylko brak miejsca ich ogranicza. W ich wykonaniu jest to śmieszne.

Sir Straszak, Warszawa

Teraz Ci odpowiemy: dziękujemy Ci za celne i pełne słuszności uwagi, postaramy się na przyszłość nie popełniać takich błędów. Chcielibyśmy napisać więcej, ale mamy zbyt mało miejsca, zresztą Emilus i Naczelny i tak by potraktowali dalszą część odpowiedzi jak kiedyś odpowiedź Kopalnego, z której, jak pamiętacie, zostało tylko [ - - - - ].

**ŚWIAT WIELKIEJ POLITYKI**

Całkowicie zgadzam się z hasłem "Sir Haszak na prezydenta! ". Harry na premiera!

G. A., Kraków

Nawet nie wiesz ile masz racji. Otóż w cywilu Harry jest absolwentem jednej handlowej uczelni i w ramach poszukiwania pracy zadawał się ostatnio z Ministerstwem Przekształceń Własnościowych. Kto wie? Może za dziesięć lat będziecie mieli własnego, TSowego ministra, a za piętnaście - premiera? Jedno jest pewne - jak Harry zacznie rządzić, to my zbierzemy zabawki i spadamy do innej piaskownicy, bo tu to się będą cuda działy.

**LIFE IS BRUTAL...**

Przeczytajcie uważnie mój list. Tylko nie odkładajcie go znów do kosza, bo powoli mnie tym wkurzacie. (...) Na początku II levelu "First Samurai" ukazuje mi się napis "PLEASE TYPE IN THE NUMBER FOR... F 24 (za każdym razem inny numer) AND PRESS RETURN" i nie wiem, co zrobić.

Michał O., Wyrzysk

Cóż, stary - masz lewą (czyt. kradzioną) wersję "First Samurai'a", w dodatku nikt jej nie odbezpieczył (ech ci dzisiejsi hakerzy...). Nic Ci nie poradzimy - kup oryginał (o ile ktoś go sprowadził do Polski), daj sobie spokój, albo zaryzykuj 3 lata więzienia...

**LINGWISTYKA**

W waszych tekstach występują dla mnie niezrozumiałe pojęcia, jak np. "jesteście DOWNAMI... ", "SHITY" itd.

Waldi, Przedeszyn

Pierwszy tekst nie jest nasz, tylko Krzysia K., więc daj nam spokój i nie drażnijmyleniem redakcji z jej Najwierniejszym i Najbardziej Krytycznym Czytelnikiem. Co znaczy "SHIT"? Domyśl się sam! Dajemy Ci podpowiedź: to słowo po francusku pisze się MERDRE, zaś po słowacku HOVNO, oznacza ono rzecz nieczystą i parszywą. Jeśli nie masz żadnych pomysłów, daj cynk to wydrukujemy Ci kolejne podpowiedzi.

*Na listy znowu odpowiadali Alex & Gawron, co pozwala przypuszczać, iż umocnili się na rubieży listowej, które to z kolei stwierdzenie pozwala przypuszczać, iż następne odpowiedzi na listy zrobi na pewno ktoś inny.*

## CZYTELNICY NADESŁALI

### TURBICAN

Dawno, dawno temu, za lasami, za... (i jak to dalej w bajkach bywa) stał sobie zamek. Bynajmniej nie był to zwykły, taki sobie zamek, ale zamek, w którym mieszkały duchy. Były to małe, ubrane w prześcieradła stworzenia, które tam sobie straszyły otrzymując za to wynagrodzenie od Rady Starszych. Jednak pewnego pięknego (czyt. burzliwego) dnia zamek został opanowany przez złego Lorda Kamienne Serce. Wspomniana już Rada miała znaleźć śmiałka, który zabiłby owego Lorda.

Zadanie byłoby proste, gdyby nie wszelkiego rodzaju trumny, robaki i inne paskudztwa, a także kolce wystające z ziemi. Przeszkody te, naruszając delikatną powłokę ducha powodują jego śmierć poprzez utracenie powietrza pod prześcieradłem. Na szczęście wynaleziono zbroję ochronną (cztery prześcieradła), która miała pomóc w osiągnięciu szczytnego bez wątpienia celu, jakim jest usunięcie złego Lorda.

Radzie Starszych pozostał jeszcze tylko jeden problem: wyznaczenie ochotnika. Sprawa nie była prosta, jednak w końcu udało się znaleźć idiotę na tyle głupiego, by zdecydował się podjąć wykonania zadania. Był to mianowicie Turbican, syn sławnego Blinky'ego, zresztą niezwykle do niego podobny. Naszego bohatera opatulono w prześcieradlany pancerz i wysłano do wrogiego zamku z poleceniem odnalezienia pięciu części czaru destrukcji, a reszta już stanie się sama.



Turbican otrzymał jeszcze garść wskazówek na drogę:

- uważaj na kolce i inne takie badziewia
- żeby skoczyć w danym kierunku należy wykonać ruch do przodu a potem szybko w drugą stronę
- na pierwszym piętrze na lewo jest pułapka (nie otwieraj drzwi)

Tak więc duch doleciał do zamku, przeniknął przez ścianę i z głupkowatym uśmiechem zabrał się do dzieła.

**KONSERWA**

# Tipsy & kody

## LIFE IS BRUTAL

Na napisanie tego tekstu mamy chwilę. W ogóle redakcja zaczyna przypominać obóz pracy. Nie uwierzycie, ale przyspieszyliśmy trzykrotnie, a ponieważ u nas nic nie dzieje się tak całkiem normalnie, to owo przyspieszenie zamiast wciskać w fotele, wyrzuca z nich niektóre osoby. Czy musimy dodawać, że te osoby to my? Wygląda na to, że Zepsół i Tryumwirat zawarły porozumienie, by nas wykończyć, chwilowo nasycić się tym, co na nas zdobędą i powrócić do walki między sobą. Myślą, że im się udało, ale nie macie się o co bać - jak przyjdzie co do czego i zaczniemy słabnąć, to się poprosi o internacjonalistyczną pomoc Wielkiego Brata Zza Miedzy i wtedy się okaże, kto tu tak naprawdę rządzi! Tyle o polityce.

W temacie Waszej aktywności to wszystko w normie, czyli stosy wspaniałych listów i setki tipsów - po prostu rewelacja. Oczywiście na każdego przyjdzie jego kolej, ale jeżeli ktoś chce, żeby jego tipsy wydrukować jak najszybciej, to niech wie, że:

1. Bardzo lubimy kiedy na kopercie jest napisane TNT - pomaga to przy sortowaniu poczty.
2. Bardzo lubimy wyraźne style pisma.
3. Bardzo lubimy, kiedy piszecie ksywę i typ komputera w widocznym miejscu.
4. Bardzo lubimy, gdy autor podaje swój adres i na kopercie, i w środku listu.
5. Wszystkie inne listy też bardzo lubimy, ale jakby trochę mniej.

I tak by to z grubsza wyglądało.

***Alex & Gawron***

P. S. Zamiast zabawnych tipsów będzie zasłyszana historyjka. Otóż ukazała się polska strategia "Imperium". Jak to zwykle na świecie bywa, po krótkim czasie piraci wypuścili swoją wersję. W tym przypadku była to grupa Onan Soft (czy jakoś podobnie). W pliku informacyjnym panowie hackerzy-fuckerzy napisali, że są najlepsi, że w grze nie ma żadnych zabezpieczeń i nic nie musieli łamać. Finał: po kilku chwilach grania pada pytanie o słowo z instrukcji. Pozdrawiamy Was "hackerzy",

KEEP LAMIN', GUYZ!

**ADDAMS FAMILY / Amiga**
2 - 91R18, 3 - R1R1G, 8 - BLJ12
**(Jimmy i Wania)**

**ADVENTURE OF CASTLEVANIA / Game Boy**
W 1. levelu wchodząc na linę prowadzącą na cmentarz idź nią w górę i nie zatrzymuj się, w suficie jest ukryta komnata.
**(Zośka)**

**AIRBORNE RANGER / IBM PC**
Klawiszologia: "F1" - karabin; "F2" - granaty; "F3" - rakiety; F4" - nóż; "F9" - mapa; "F10" - zmiana z biegu na chór i na odwrót; "1" - wezwanie śmigłowca; "5", "6", "7" - bomba zegerowa, zapłon do 5 do 7 sekund, "Backspace" - apteczka, "Enter" - użycie broni, "K" - zmiana sposobu kierowania, spacja - padnij/powstań.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**ALEX / Atari**
"K" - następna plansza.
**(Patrick)**

**BALBASTA / Commodore**
"M" + "A" + "J" + "C" + "D" - następny poziom.
**(Arek Przeździecki)**

**BALDY / Amiga**
Podczas gry naciśnij "P" i skończ pierwszy poziom. Komputer spyte, gdzie chciałbyś iść. Wpisz "LEVEL n" gdzie n oznacz numer poziomu, na który przejdziesz.
**(Jimmy i Wania)**

**BALL - BLASTA / Commodore 64**
Zakup lasera umożliwia zniszczenie każdego rodzaju cegiałek.
**(Marek Gronoataj)**

**BALL STORY / Nintendo**
Wpisz "7054", a znajdziesz się w 50. planszy.
**(Czapeczka)**

**BATTLE TOADS / Nintendo**
Wciśnij równocześnie "Start" + "Góra" a ilość żyć i energii wzrośnie do maksimum. W drugim levelu zabitą wronę uderzaj o ścianę, a otrzymasz po kolei: 200, 500, 1000, 5000, 10000 punktów a potem dodatkowe życia aż do znudzenia. W trzecim levelu w ostatnim etapie uderz w mór, przy którym widać iskierki - przeniesiesz się do piątego levelu.
**(Czapeczka)**

**B. C. KID / Amiga**
Na pierwszej planszy idź w lewo i skocz do góry naciskając "Fire". Pojawi się mały kwiatek - zbierz go, w powietrzu pojawi się ptaszek. Złap go szybko i ściągnij na dół - dodatkowe życie.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**BLUE BARON / Commodore**
Misja 3: "COOL", 5: "PETS", 7: "WILF".
**(Jarek "Commodorowski" Jeżowski)**

**BOBO / Atari ST**
Wciśnięcie "F1" na początku każdej dyscypliny sprawi, że więzień sam wykona brudną robotę.
**(Michal Bliźniak)**

**BODY BLOWS GALACTIC / Amiga**
Gdy grasz Dannym, a rzeciwnik usiłuje zaatakować z góry, zastosuj cios wyskoką pięścią - ubywa dużo energii.
**(Bużka)**

**BOMB JACK / Amstrad**
Gdy na ekranie zecznie latać kółko z literą "E" to spróbuj je szybko złapać - dodetkowe życie.
**(Marek Lis)**

**B. O. S. O. GAME / Amiga**
"C" + "B" + "Help" - przeciwnik traci punkty.
**(Tomasz Wieczorek)**

**BOUNTY BOB STRIKES BACK / Commodore**
Aby przeskoczyć z levelu: 1 ne 4 - weż kwiatek, naciśnij "1" a potem "F7"; 5 ne 8 weź dzbanek, naciśnij "8" z potem "F7"; 10 ne 14 - weź widły, naciśnij 5 a potem "F7"; 3 na 15 weź pucharek, naciśnij "4" a potem "F7"; 16 na 19 - weź ciastko, włącz tubę, naciśnij "9" a potem F7", 2 na 22 - zabij wszystkich obcych, weź wałek do malowania, naciśnij 3 a potem "F7".
**(T. Andrych & B. Muszyński)**

**BRIDGE MAN MAN / Amiga**
Wciśnij "Help" - wygrywasz.
**(Tomasz Wieczorek)**

**BUDOKAN / Amiga**
Kiedy Twój zawodnik wejdzie do hali, gdzie odbywa się turniej, odczekaj dłuższą chwilę. Pojawi się coś ciekawego.
**(Tatanka)**

**C. J. IN THE U. S. A. / Commodore**
"Run/Stop" - zmiana poziomu.
**(Dragon)**

**CANNON FODDER / Amiga**
W trzeciej fazie ósmej misji po dotarciu nad rzekę przepraw się przez nią i trzymając się prawej strony ekranu zejdź na sam dół. Gdy już tam będziesz, skręć w lewo i gdy zobaczysz krzaczek stojący na środku drogi, rzuć w niego granatem i zbierz "płomyczek" - otrzymasz 50 bazook. Długich domków nie trzeba niszczyć w całości - wystarczy rozwalić drzwi. Bunkry można niszczyć tylko za pomocą dział i czołgów - granaty i bazooki nic nie dadzą.
**(Kali)**

**CARRIER COMMAND / Amiga**
Zapauzuj grę i wpisz "GROW OLD WITH ME" - nieśmiertelność.
**(Romi)**

**CASTLE MASTER / Commodore**
Stań na krawędzi zwodzonego mostu (uwaga na rybki) i kliknij na czarne okienko.
**(Gonzo)**

**CASTLEVANIA / Nintendo**
Na pierwszym poziomie przeskocz wejście do zamku - znajdziesz ukryty skarb.
**(Zośka)**

**CAVERN OF DEATH / Atari**
Na stronie tytułowej wciśnij "Select" - ani jednej kobry.
**(Bla - Bla)**

**CHAMPION DRIVER / Amiga**
1. INDIA, 2. BRAVO.
**(Tomasz Wieczorek)**

**CHRISTOPH COLUMBUS / Amiga**
Transfr pieniędzy czy towaru jest uciążliwy przy większych ilościach. Aby przyspieszyć ten proces, należy na ikonie "+" lub " - " nacisnąć na raz prawy i lewy przycisk myszy, a następnie nie puszczając przycisków przesunąć kursor wyżej i puścić przyciski. Czynność tę wykonać kilkakrotnie.
**(Romi)**

**CHRONICLES OF YOUNG INDIANA JONES / Nintendo**
Kiedy walczysz z Red Barone ustaw swój samolot w lewym górnym rogu ekranu i cały czas strzelaj - zwycięstwo pewne.
**(Misio)**

**COMMANDO II / Commodore**
"Fire" w drugim joyu - rzut bombą.
**(Pe Pe Le Swąd)**

**CRYSTAL DIZZY / Amiga**
2 - G5J 73Q 8HK, 4 - 83J 5G6 2KF.
**(Wania i Jimmy)**

**CYBERPUNK / Amiga**
W trakcie gry naciśnij "R" + "G" + "B" + lewy klawisz myszy - nieśmiertelność. Teraz: "F1" - "F5" - levele; "1" - "4" - podpoziomy; "A" karabin; "S" - osłona; "D" - robot; "Shift" - niespodzianka.
**(Hulk Hogan Tipser)**

**DEATH WISH III / Commodore**
Wciśnięcie "Control" - zmiana broni.
**(Jacek Kotarba)**

**DEATHRIDE / Commodore**
Naciśnij "+" - jesteś odporny na kule.
**(Pawello)**

**DEEP CORE / Amiga**
Zbieraj znaczki z taką samą bronią.
**(Buźka)**

**DEFLEKTOR / Amiga**
"+" i " - " - zmiana poziomu.
**(Tomasz Wieczorek)**

**DETECTIVE / Commodore**
Sejf znajduje się za obrazem, szyfr to "210319". Tytuł książki w bibliotece: "101DETECTIVESTORIES". Sekretne przejścia są w piwnicy, w pokojach Majora i Reverenda oraz w kuchni. To ostatnie prowadzi do piwnicy. Do kopert wkładaj tylko rzeczy oznaczone literą "E".
**(Sebaetian i Adrian Haba)**

**DIGGER / Nintendo**
W 8. levelu, gdy nie możesz odsunąć smoka dynamitem połóż w zasięgu jego wzroku diament, a on na nim usiądzie. W 6. levelu, gdy atakuje Cię latający smok, też połóż diament - uziemisz bydle.
**(Zośka)**

**DOCTROR WHO / IBM PC**
Wpisz "JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS" - nietykalność.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**DOGS OF WAR / Atari ST**
Podczas gry napisz TIMBO. Teraz "F5" - nieśmiertelność.
**(Michal Bliźniak)**

**DOMINATOR / Amiga**
Wpisz "SHAFT" w tabeli wyników - nieśmiertelność.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**DOUBLE DRAGON III / Commodore**
Przy grze na dwóch graczy nich jeden zbliży się do drugiego tak, aby stykali się plecami i naciśnie "Fire" - tajny cios.
**(MTV)**

**DOUBLE DRIBLE / Amiga**
Gdy grasz z komputerem, najłatwiej rzucić kosza stojąc u góry w narożniku. Aby celnie rzucić trzymaj "Fire", aż rzucający będzie w najwyższym punkcie wyskoku.
**(Buźka)**

**DUCK TALES 1 i 2 / Nintendo**
W każdej misji są rozmaite tajne przejścia, można tam znaleźć gwiazdki dodające 1 punkty do życia, klejnoty za 1000000$, dodatkowe życia itp.
**(Czapeczka)**

**DUCKULA / Commodore**
Wciśnij "Fire" + "Dół" - następna plansza.
**(Kanibal)**

**EDDIE BOY / Amiga**
Wciśnij "P" i wpisz "EDDIE BOY ZX2".
**(Tomasz Wieczorek)**

**ELVIS PRESLEY IN CHICAGO / Amiga**
Naciśnij "P" i wpisz "I WANT ONLY GOING TO LEVEL n" - gdzie n oznacza numer poziomu, na który chcesz się przenieść.
**(Hulk Hogan Tipser)**

**ENFORCER / Commodore**
Naciśnij spację - super broń.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**EQALIZER / Amiga**
"C" + "Restore" - następny poziom.
**(Tomasz Wieczorek)**

**F - 117 A / Amiga**
"Shift" + "F" - katapulta.
**(Zbyszek Zalesiński)**

**FINAL BLOW / Amiga**
Spauzuj grę, a potem naciśnij "F6".
**(Tomek Leszczyński)**

**FINAL FIGHT / Amiga**
Zatrzymaj grę i wpisz "SHERIFF FATMAN" - nieśmiertelność.
**(Hulk Hogan Tipser)**

**FIRST DIVISION MANAGER / Commodore**
Zaraz po rozpoczęciu gry dokup zawodników do osiemnastu. Po zakończeniu każdego meczu będziesz im musiał zapłacic tylko po 1400 funtów.
**(Sebastian Kijak)**

**FIST FIGHTER / Commodore**
Swój supercios zadawaj zawsze, gdy przeciwnik podejdzie blisko do Ciebie - nie ma szans obrony.
**(Jarek "Commodorowski" Jeżowski)**

**FLIMBOS' QUEST / Commodore**
Wejdź na sklep. Joy w dół i "Fire" - wszyscy w okolicy giną.
**(Pe Pe Le Swąd)**

**INDY HEAD / Amiga**
W dwóch pierwszych wyścigach zajmij oatatnie miejsce - dużo pieniędzy.
**(Bużka)**

**INT. KARATE / Commodore**
W planszy nad wodą naciśnij razem "Space" + "C" + "V" + "B" + "N" - komputer zademonstruje cioay.
**(Pawello)**

**ITALY'90 / Atari ST**
Biegnij prosto na bramkę przeciwnika. Gdy ujrzysz linię pola karnego biegnij dalej i trzymaj cały czas "Fire" - gol prawie pewny.
**(Duży z ST)**

**JAGUAR XY220 / Amiga**
Poprzałączaj stacje radiowe - będziesz miał lepsze przyspieszenie na atarcie.
**(Tatanka)**

**JAIL BREAK / Amstrad**
Gdy zobaczysz człowieka biegnącego bez broni, załatw go jednym celnym strzałem. Pozostanie po nim krzyż, weź go, a otrzymasz dodatkową broń.
**(Marek Lis)**

**MONSTER IN MY POCKET /**
Na poziomie z płotem idź po ziemii do końca płotu - opłaci Ci się.
**(Zośka)**

**MOON CRESTA / Amstrad**
Jeżeli dojdziesz do końca czwartego etapu utraciwszy najwyżej edno życie, to dostaniesz bonus.
**(Marek Lis)**

**MOZGPROCESOR / Atari**
Kod do sejfu to 2010. Wiosło znajdziesz pod wydmą.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**NINJA RYJUKEN / Nintendo**
Kod obrazkowy do leveli: 2: gwiazda, butelka, głowa, gwiszda; 3 - znak, gwiazda, butelka, głowa; 4 - butelka, znak, gwiazda, głowa; 5 - głowa, gwiazda, butelka, znak; 6 - głowa, głowa, znak, butelka; 7 - butelka, znak, głowa, gwiazdka.
**(Zośka)**

**NITRO / Atari ST**
Gdy będziesz miał 500 - 800 galonów paliwa, wciśnij "Fire" w drugim joysticku. Dgy skończy Ci się paliwo, przejdź na drugi joystick i ukończ odcinek.
**(Duży z ST)**

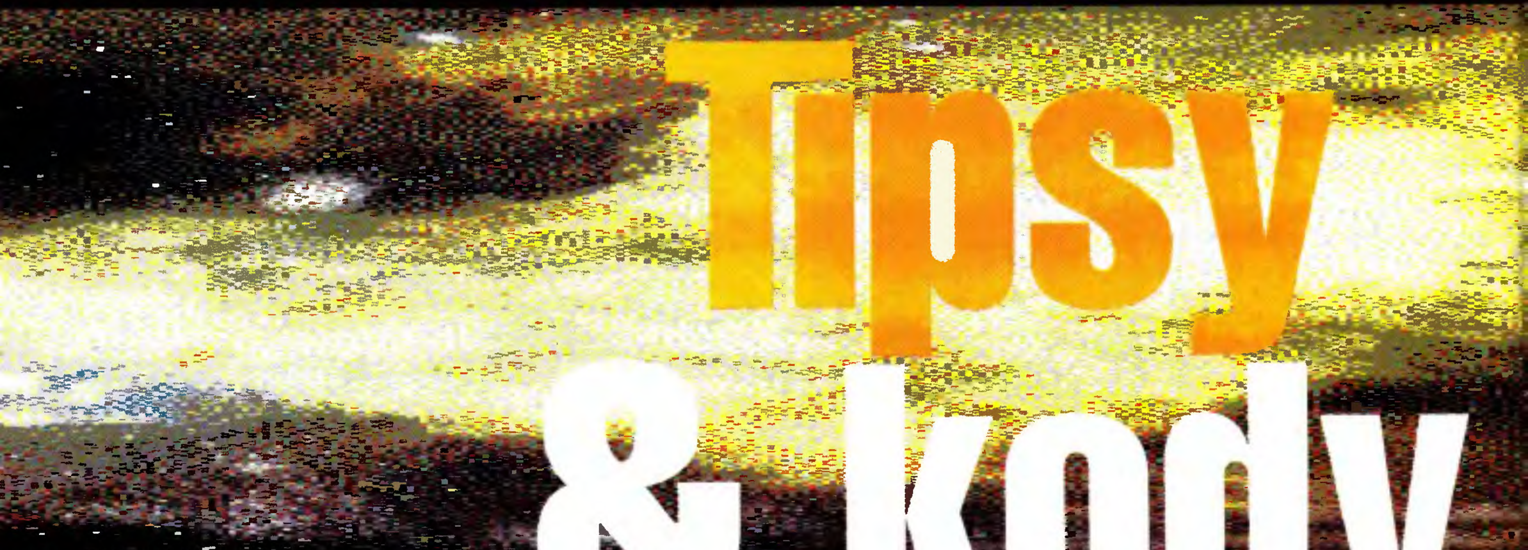
**REBEL ASSAULT / IBM PC**
4 - FALCON, 7 - ANOAT, 11 - YUZZEM. W levelu 4. należy lecieć: lewo, lewo, prawo, lewo, lewo. W levelu 9. należy lecieć: prawo, lewo.
**(Korbicz)**

**RICK DANGEROUS / Atari ST**
Na planazy tytułowej naciśnij "T" - nieśmiertelność.
**(Duży z ST)**

**ROCKMAN 2 / Nintendo**
Będąc Heat Manem trzymaj "B", aż ludzik zacznie mrugać i wydawać z siebie dziwne odgłosy. Puść "B" jak zrobi się biały i pojawi się wokół niego łuna. Będąc Metal Manem możesz stawiać piły w powietrzu: naciśnij do przodu i do tyłu ne raz i w tym samym czasi "B". Kod do bazy doktora W.: A1, B2, C1, D1, D3, E3, B4, C5, E5.
**(Funky Koval)**

**RODLAND / Amiga**
Zapauzuj i wciśnij "Help" - nieśmiertelnośc.
**(Tomasz Wieczorek)**

**S. S. PANZER / Commodore**
Na niebieskim screenie pcządkowym naciánij "F3" nieśmiertelność.
**(Dragon)**



# Tipsy & kody

**FULL CONTACT / Amiga**
Gdy grasz sam, zabij psa kopiąc z tyłu.
**(Bużka)**

**GALAGA / Amiga**
Na pierwszej planszy ustaw się w lewym dolnym rogu ekranu i nawelaj w statki kosmiczne nieprzyjaciela - zdobędziesz dużo punktów i specjalne znaczki.
**(Bużka)**

**GLOBAL WAR / Atari**
Ghandiego zabijesz propagandą.
**(Lutek Atarowiec)**

**GOODS / IBM PC**
Gdy walzysz ze smokiem w Swiątyni, uklęknij a nabierzesz mocy.
**(Marcin Kunikowski)**

**GUENIE / Commodore**
"+" - dodanie żyć, " - " - następny level.
**(Gonzo)**

**GUNRUNNER / Commodore**
Wciśnięcie "T" podczas intro - nieśmiertelność.
**(Gonzo)**

**HERO / Atari**
"Shift" + "P" - odnowienie zapasu bomb.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**HOVARD THE DUCK / Commodore**
Gdy wylądujesz, przeskocz kałużę wody, weź ukrytą skrzynkę, podskocz i wejdź do wody - możesz pływać.
**(Dragon)**

**KICK - OFF / Atari**
Przy rozpoczynaniu ze środka weź piłkę nie naciskając "Fire" (nikt oprócz zawodnika nie będzie się ruszał) i wbiegnij do bramki przeciwnika. Teraz "Fire" i goooool!
**(Jordan)**

**KLAX / Amiga**
Neciánięcie klawiaza "3" przanosi do naatępnego atapu, a "4" - do ostatniego.
**(Romi)**

**LED STORM / Amiga**
Rozpoczynając grę wpisz: "DAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT" - nieśmiertelność.
**(Gonzo)**

**LEISURE SUITA LARRY 1 / IBM PC**
Korzystejąc z telefonu przy aklepie zedzwoń pod numer "555 - 6969".
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**MASTER FIGHTER / Nintendo**
Wciśnij jednocześnie "Start" i "Select" w czasie gry.
**(Zośka)**

**MECHANICUS / Commodore**
Naciśnij "Restore" - przerywnik z muzyczką.
**(Pawello)**

**NORTH & SOUTH / Commodore**
Jeżeli nie chcesz stracić fortu, naciśnij "fire" równocześnie z pojawieniem się obrazka fortu na ekranie.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**OIL IMPERIUM / Amiga**
Wpisz aię jako "HERALD" - +1000000$.
**(Tomasz Wieczorek)**

**OPERATION WOLF / Nintendo**
Jeśli chcesz szybko ukończyć misję, wybierz więzienie a potem lotniako.
**(Zośka)**

**PSYCHO PIG / Commodore**
Po wzięciu ubranka wpisz hasło "SKAMPIG" - będziesz odporny na bomby.
**(Arek Przeździecki)**

**RAMBO III / Commodore**
"W" - zmiana broni.
**(Dragon)**

**RASZYN / Atari**
Jeden oddział wyślij na most, trzy - na groblę, jeden umieść w Raszynie, a reszta niech powstrzyma pomoc dla Austrii.
**(Lutek Atarowiec)**

**SCHOOL DAZE / Commodore**
Za wejście do pokoju nauczycielskiego zostaniesz surowo ukarany.
**(Arek Przeździecki)**

**SILENT SERVICE / Nintendo**
Nie wynurzając się śledź konwój jakiś czaa, a ochrona odpłynie. Aby otrzymać "W. G. S. C. Rang" musisz w menu "War Patrlo" zapalić trzy pierwsza napisy i ustawić "COMMANDER".
**(Zośka)**

**SIMPSON / Commodore**
Wskocz facetowi na głowę, wyskoczy kulka - bierz ją.
**(Dragon)**

**SKY HEIGHT STUNT MAN / Amiga**
Na ekranie tytułowym wpisz "CHEAT" - nieśmiertelność.
**(Tomasz Wieczorek)**

**SPY VS SPY II / Commodore**
Jeżeli grasz z komputeram, zabierz jedną część bomby i idź na platformę, z której achodzi się na statek. Połóż swoją część bomby i czekaj, aż komputer znajdzie dwie pozostałe i wejdzie na platformę, na której stoisz. Kiedy Cię zobaczy, rzuci części bomby i zaatakuje Cię. Wepchnij go w bagno. Złóż bombę i ewekuuj się, nim wulkan wybuchnie.
**(Pe Pe Le Swąd)**

**STRIKER / Amiga**
Najłatwiej strzelić gola z narożnika pola karnego.
**(Buźka)**

**SUPER BROS.4 / Nintendo**
Na planszy tytułowej wciśnij "A", "Góra", "Start" - dostaniesz się do niedostępnego świata.
**(Pikuś)**

**SUPER DAISY / Amiga**
Wejdź na dach, stań na kominie i naciśnij "F1" - nieskończona energia.
**(Hulk Hogan Tipser)**

**SUPER KID IN SPACE / Commodore**
Spacja - lina.
**(Dragon)**

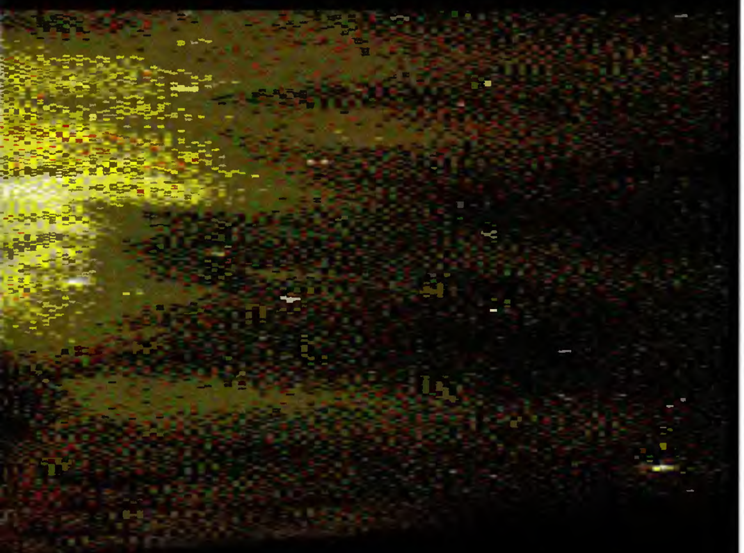
**SUPER MARIO BROS / Commodore**
Jeśli złapiesz "zegarek" lub "bombę" to natychmiast naciśnij jednocześnie wszystkie klewisze funkcyjne (od "F1" do "F7"). Wtedy zegarek zatrzyma na pewien czas wszystkie potworki wdanej planszy, a bomba rozwali wszystkie w miejscu, w którym jesteś.
(Leonardo)

**TACTIC / Commodore**
Spacja - korkociąg.
**(Gigant)**

**TURTLES II / Amiga**
"Help" - ukończenie poziomu.
**(Tomasz Wieczorek)**

**WALKER / Amiga**
Jeżeli jekiś cel jest trudny do namierzenia przesuń celownik w jego pobliże i wciśnij i trzymaj prawy przycisk mychy - samonaprowadzenie. W Los Angeles ludzi - bomby można zestrzelić. W tym celu trzymaj celownik przy sobie i energicznie łaź w prawo i w lewo. Czołgi trójgąsienicowe są głupie i można je oszukać. Jeżeli wyjadą trzy na raz, podjadą do Ciebie i zawrócą to idź za nimi. Jak zawrócą znowu, to się cofaj - i już je załatwiłeś.
**(Leonerdo)**

**WORM IN PARADAISE / Atari**
Dostępne polecenia: "get" - podnieś, "lake" - weź, "drop" - rzuć, "put" - połóż, "look" - patrz, "run" - biegnij, "buy" - kup, "say" - powiedz, "listen" - słuchaj. Poleceniem "Oops" cofasz ostatni rozkaz.
**(Patrick)**



**SUPER MARIO BROS / Nintendo**
W świecie 1 - 1 idź do "Wrap Zone". Możesz przejść nawet do świata 4 - 1.
**(Lutek Aterowiec)**

**SUPERFROG / Amiga**
Aby zobaczyć czołówkę, zamiast dysku pierwszego włóż do stacji dysk trzeci.
**(Kali)**

**STARRAY / Commodore**
"Restore" - następny poziom.
**(Gigant)**

**STREET FIGHTER II / Amiga**
"P" + "ATIENCE" - zwiększenie ilości energii.
**(Buźka)**

**STREET FIGHTER II / Amiga**
Na screenie tyułowym wpisz "STREET CHEAT". Teraz klawiszem "Help" przechodzisz kolejne walki.
**(Hulk Hogan Tipser)**

**STRIDER II / Amiga**
Podczas gry wpisz "SWIFT".
**(Jimmy i Wania)**

**STRIKE FLEET / Amiga**
Rekietę "Kingfish" zniszczysz odpalając około 4 rakiety SMIMA.
**(Tomasz Wieczorek)**

**SYNDICATE / Amiga**
Po naciśnięciu lewego przycisku myszy na znaczku przedstawiającym herb organizacji przybędzie Ci trochę kasy.
**(Romi)**

**WŁADCA / Commodore**
Gdy sprzedasz księstwo, to szybko je atakując nie zastaniesz w nim armii kupującego, co najwyzej będzie trzeba trochę postrzelać w zamek.
**(Burza)**

**WŁADCY CIEMNOŚCI / Atari**
Aby rozbić kamień przy przystani wybierz opcję "UŻYJ MOCY" i wskaż pustą kartę w księdze czarów.
**(Sebastian i Adrian Haba)**

**VREEMER / Commodore**
Na początku gry kup jak najwięcej akcji ("ROYAL"). Ich cena będzie rosła bardzo szybko.
**(Arek Przeździecki)**

**ZOOL / Amiga**
W levelu 1.3, gdy czas dojdzie do 50 uderz w pierwszą ścianę po prawej stronie.
**(Hulk Hogan Tipser)**

**1869 / IBM**
Jeżeli po kilku rejsach z towarem zaspokoiłeś zapotrzebowanie w denym porcie i nie możesz go tam sprzedać, załóż tem magazyn i złóż w nim towar. Nie przypływaj do tego portu przez około 6 tur, tylko handluj gdzie inziej. Potem sprzedaj wszystko, co masz w magazynie. Kupiec zapłaci więcej, niż stoi w cenniku, a Ty znów możesz przypływać z towarem do lago portu.
**(Bonio)**

**1943 / Nintendo**
Wpisz "ULFOJ", a znajdziesz się w dwudziestej - którejś planszy z całym wyposażeniem.
**(Czapeczka)**

**BACK TO THE FUTURE III**
**Amiga**
1 - ROTTEN CHEAT
2 - LOUSY CHEAT
3 - LOW DOWN CHEAT
*(Tomasz Wieczorek)*

**CHAOS ENGINE**
**Amiga**
2 - JDQV76Z8MZTK
3 - W4T3BTMDZGMT
4 - NJIB9FPB2P22
*(Lukrecja)*

**CITADEL, THE**
**Atari**
02 - SPACE
03 - CLOUD
04 - ALPHA
05 - KAPPA
06 - IMAGE
07 - SUPER
08 - PANIC
09 - MAGIC
21 - TIGER
22 - VIDEO
24 - EARTH
*(Phoenix)*

**HEROE'S SOCCER**
**Nintendo**
02 - 0103
03 - 0307
04 - 1015
05 - 1220
06 - 0721
07 - 1115
08 - 0424
09 - 0626
10 - 0602
11 - 0223
*(Misio)*

**HORROR ZOMBIES**
**Amiga**
2 - WOLFMANIA
3 - HAMMER
4 - LUGOSI
5 - NOSFERATU
6 - GARLIL
*(Lukrecja)*

**JUMPING JACK'S SON**
**Amiga**
05 - ROCK'N'ROLL
09 - NOISES
13 - ELVIS
*(Tomasz Wieczorek)*

**JURASSIC PARK**
**Amiga**
01 - B5A48352
02 - E54C67AA
03 - D5F4AB62
04 - 95B48B42
05 - D56C7FBA
06 - 85A4834A
07 - 85B48B42
08 - F54C67AA
09 - C57C77B2
10 - A5149F5A
*(Tomek Leszczyński)*

**LAST NINJA III, THE**
**Amiga**
2 - IMED
3 - URTI
4 - BASD
5 - NUDS
6 - REPO
*(Tomasz Wieczorek)*

**LOTUS TURBO CHALLENGE III**
**Amiga**
1 - CRRIPWBXX - 28
OPWMVQKCQ - 34
XGPGPZHHS - 42
FGWLSYCKM - 51
PRRUMPUMV - 68
NANCXXXXZ - 39
IPWONWOBP - 65
2 - RLQYDVAKA - 48
HDMOQFAKA - 51
WXQBQMDXD - 88
UDONAJHAL - 47
NKWCXXXXK - 33
AONGLQKTC - 63
ZXJGHBKHF - 70
DPGTQKBHQ - 62
MUYURWFHA - 86
3 - PPRGGQFVL - 52
JPIQKUHCE - 65
EIIBGGAFE - 48
CIGIUQCLT - 92
KNHUPHHKE - 65
VVOSHSIG - 86
RGHSVBRET - 89
YDOERACTJ - 86
GXQFSUMPP - 45
TVQLSYUFU - 89
WMQHYMTVJ - 85
OKUOBJIAC - 86
FIMJJIBCK - 68
SIGTXXXXH - 35
WNQKMPHVN - 80
Te kody dotyczą jazdy pucharowej, zaś kody z TS24 - jazdy na czas - A&G.
*(Anonymous but the Beast)*

**MISSION IMPOSSIBLE**
**Nintando**
1 - L - R - H - N
2 - H - M - P - R
3 - K - M - U - W
4 - X - D - G - J
5 - T - U - J - L
6 - Q - B - Y - Z
*(Pikuś)*

**MOVEN**
**Amiga**
1 - NHFSTJLL
2 - IJGGEDSG
3 - AKJSWEZE
4 - ADDSFWWW
*(Tomasz Wieczorek)*

**MURPHICLE**
**Commodore**
2 - SCRAB
3 - HOTTI
4 - WOTAN
5 - PAUL
6 - BUDDY
7 - KNORRI
8 - SIGGI
9 - DICKY
0 - INVI
*(T. Andrych i B. Muszyński)*

**OSIRIS**
**Amiga**
1 - SAHARA
2 - PIXLERS
3 - BLOCKOUT
4 - BLOCKADE
5 - SPHINX
(Tomasz Wieczorek)

**PIPEMANIA**
**Amiga**
1 - TICK
2 - OOZE
3 - BALL
4 - DOCK
5 - BLOB
6 - WILD
*(Tomasz Wieczorek)*

**PEGASUS**
**Amiga**
1 - SCREECH
2 - DRAGONFLY
3 - BEEBOP
4 - CELESTIAL
*(Tomasz Wieczorek)*

**PRINCE OF PERSIA**
**Nintendo**
02 - 85499747
03 - 32033323
04 - 34191747
05 - 44427324
06 - 34379122
07 - 02005516
08 - 69623233
09 - 00020214
10 - 77624335
11 - 45388224
12 - 14109214
*(Szlezwik)*

**ROTOR**
**Amiga**
1 - GAG
2 - LIP
3 - FLY
4 - MEN
5 - AWE
6 - TNT
*(Tomasz Wieczorek)*

**SECOND SAMURAI**
**Amiga**
1 - CT2H1ES1
2 - MP5E5YNR
3 - QNOISDPG
4 - GLLCCA3F
5 - T1LG5BRS
6 - CIW3FVZY
7 - FLCK12XF
8 - Q3301GKN
9 - QK51MXHR
*(Kali)*

**THUNDERBIRDS**
**Amiga**
2 - RECOVERY
3 - ALOYSIUS
4 - ANDERSON
*(Tomasz Wieczorek)*

**TURN IT**
**Amiga**
10 - APRIKOSE
20 - MANDEL
30 - KIRSCHE
40 - PFIRISCH
(Tomasz Wieczorek)

**UGH!**
**Amiga**
01 - FREISHTIEL
05 - SOICHGOMBASEPP
10 - PROFRIGUMBY
15 - INSURRANCESKET
CH
20 - SPANISHQUSITION
25 - TRAINSPOTTING
30 - THECATSATONTHE
MAT
35 - LOOKOUTOFTHEYA
RD
40 - HALLYWIGGIN
45 - POLLYTHEEXPARR
OT
50 - STILLNOTEGOODE
NOUGH
55 - HELLOSAILOR
56 - ARTHURTREE
57 - ABLOCKOFWOOD
58 - LIONTAMING
59 - RONOBUIDUS
60 - CHANNELJUMP
61 - TUNELINGTOJAVA
62 - MAURICEZATAPATI
QUE
63 - KENBIGGLES
64 - ALIBAYAN
65 - KENDOUE
66 - TIDDLES
67 - THENAKEDANT
68 - KENSHABBY
69 - ALBATROSS
*(Sir Otton)*

**WILD WEST SEYMOUR**
**Amiga**
2 - 21D135008
3 - 10C700068
4 - 238A35008
*(Burza)*

# MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE

Stanie się cud i zrozumiesz wtedy, że "MUPLC" najlepszą piłką jest!!! I oto stało się! Ta sama firma, która przed dwoma laty wydała, do dzisiaj popularny "Manchester United Europe" (według mnie jeden z lepszych, zaraz po Sensible'u - nie tam jakiś "GOAL", przez którego Haszak musiał sobie transplantować metalowe ścięgna i szklane ślepia.... a nie, to okularki - nie gniewaj się Haszak... nieeee!!!! Blam, blam, dagadagadag), a następnie jego zmodyfikowaną wersję o mylącej nazwie "John Barnes Football", aby w 1994 roku wejść na rynek z symulatorem piłki nożnej. Tym razem programiści włożyli w niego mnóstwo pracy, połączyli wszystkie zalety poprzednich gier o tematyce futbolowej (na szczęście poza "Brutal Sports Football"), dodali kilka zupełnych nowości i w ten sposób stworzyli doskonały program, bijący na głowę serię Kick Off - ów (łącznie z "Goalem"), "Strikera", "Lothara Matheusa", a nawet najlepszego dotąd "Sensible Soccera".

Przede wszystkim, chciałbym pocieszyć wszystkich fanów Sensible'a. W zasadzie nie będziecie musieli się "przestawiać" na inny sposób gry, gdyż "MUPLC" przedstawia bardzo zbliżony system sterowania piłkarzami i tego samego typu spojrzenie na boisko (z góry, pod niewielkim kątem). Postacie piłkarzy w "MUPLC" są mniejsze od tych w Sensible'u, co ważniejsze, są od nich jeszcze bardziej dokładnie narysowane i zgadzają się z rzeczywistym wyglądem przedstawionego gracza np.: charakterystyczna siwa czuprynka Schmeichela jest tutaj bezbłędnie oddana, podobnie jak kolor włosów a nawet skóry innych zawodników.

Jeśli chodzi o nowości, o których wyżej wspomniałem, to jedną z ważniejszych jest tzw. Tacti-Grid. Jest to diagram, na którym Ty, jako menedżer drużyny, możesz wydać indywidualne polecenia dla każdego z zawodników Twojego teamu. W ten sposób podejmujesz decyzję o taktyce Twego zespołu. Pozwala Ci to na ustawianie piłkarzy na Twój własny, czasami nietypowy sposób, co może utrudnić lub ułatwić przeciwnikowi strzelenie bramki (pełny opis Tacti-Grid obejrzysz na obrazku obok). Poza tym, bardzo przydatnym i niespotykanym w poprzednich grach tego typu diagramem, możesz wybrać standardowe plany strategii, czyli ustawienia 2 - 3 - 5, 4 - 4 - 2, itp.

Ponadto dla zwiększenia stopnia realizmu gry, w czasie meczu piłkarze mogą odnosić kontuzje (co wyraźnie wpływa na ich poziom gry) różnego typu - lekkie, ciężkie, a po meczu wyświetlana jest informacja o tym, kto został kontuzjowany, w jaki sposób (np. roztrzaskane kolano, złamana kostka, nadwyrężone mięśnie ud) i przez ile dni będzie się kurował. Zauważyłem również ciekawą rzecz. Piłkarze, którzy w rzeczywistości często padają ofiarą kontuzji (jak np. Eric Cantona), w "MUPLC" są bardziej na nie podatni i częściej z tego powodu schodzą z boiska. Po meczu będziesz miał także okazję zapoznać się z tym, w jaki sposób zostali ukarani zawodnicy, którzy otrzymali żółte i czerwone kartki (nikomu nic nie ujdzie płazem).

Resztę elementów 'MUPLC' postaram się zawrzeć opisując po kolei wszystkie opcje gry. A więc zaczynamy:

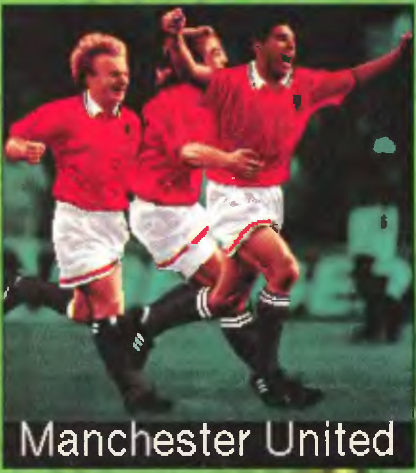
Na początku mamy do wyboru 5 głównych opcji:

- Custom Cup. Tutaj wybierasz Twój własny, wymyślony puchar, o który będą walczyć wybrane przez Ciebie drużyny. Najpierw wpisujesz nazwę pucharu (Cup Name), następnie ilość rund (Rounds), od której zależna będzie liczba grających zespołów, rodzaj nawierzchni boiska (Pitch), a na koniec wybierasz czy będziesz grał z rewanżami oraz czy będą dogrywki i rzuty karne. Potem zostaje Ci już tylko wybranie drużyn i na murawę!

- Custom League. W tym przypadku tworzysz swoją ligę. Najpierw wpisujesz jej nazwę, potem decydujesz ile zespołów będzie dopuszczonych do walki, ile punktów przyznawać za zwycięstwo (Points for win) - od 1 do 5, a ile za remis - od 0 do 5. Następnie musisz postanowić ile razy będziesz grać z każdą drużyną (1 lub 2) oraz wybrać typ nawierzchni. Teraz wybór zespołów i uważaj tylko, żeby Twoim fanom nie zamknęli "żylety".

- Setup. Są to ustawienia mające na celu spełnienie Twoich upodobań. Możesz tu przestawić opcję TEMPERAMENT, na 'Cierpliwy' (Patient - wtedy zmiana ekranu następuje normalnie lub 'Niecierpliwy' (Unpatient) - ekran zmienia się nieco szybciej (czego to ludzie nie wymyślą...), podać jakiego typu masz kontrolery (mysz lub nie-mysz czyli joy), zdecydować, czy pogoda będzie zmienna, czy może jednak nie.

- Single Match. Ta opcja pozwala Ci na rozegranie meczu towarzyskiego między dwoma dowolnymi drużynami. Musisz tylko wybrać je, zaznaczyć, którą będziesz sterował, i przejść do wyboru nawierzchni boiska. Może to być normalna trawka (Normal Pitch), mokra murawa - jak pola ryżowe w Wietnamie (Wet Pitch), wysuszona trawa - takie tam chaszcze (Dry Pitch), zwykłe błoto (Muddy Pitch), poranna oszroniona trawka (Frosty Pitch), trawa zroszona po mgle (Foggy Pitch), naraz zroszona i oszroniona (Foggy & Frosty) oraz nawierzchnia losowana przez komputer.


Manchester United








- Season. To jest sedno gry - rozpoczęcie pierwszego sezonu w angielskiej Premier League. Po wybraniu tej opcji pojawiają się 2 następne - rozpoczęcie sezonu (New Season) i odtworzenie poprzednio zapisanego stanu gry. Przyjmuję, że grasz w to pierwszy raz, więc opiszę to co się stanie po wyborze tej pierwszej. A mianowicie taka jedna - Anita... Amelia... Aurelia... Agata... Aaaa.... Aa!!! AMIGA (skleroza do imion) zapyta Cię uprzejmie, w którym to roku chciałbyś zacząć karierę menedżerską (taki bajer dla pedantów) oraz jaką drużynkę wybierasz (tylko nie mów że Drużynę A).

Po tym odpowiedzialnym wyborze Twoim oczom ukaże się Główne Menu Menedżera Zespołu Pretendującego do Mistrza Premier League (Czy duma Cię już rozpiera?), a oto jego opcje:

- Squad. W tym miejscu możesz dowiedzieć się wszystkiego o każdym z 2500 piłkarzy wszystkich lig angielskich (oprócz wagi, wymiarów, narodowości, obywatelstwa i innych nikomu nie potrzebnych bzdur - od tego są specjalistyczne gazety), a więc o numerze na koszulce, ilości goli strzelonych przez danego zawodnika, liczbie występów w reprezentacji zespołu oraz będziesz mógł sprawdzić statystyki, przedstawione w postaci wskaźników, a są to: szybkość w biegu (Speed), wyrzymałość (Stamina), agresja (Aggression), siła strzału (Shot Power), dokładność strzału (Shot Accuracy), kontrola nad piłką (Ball Control), celność podań (Passing), drybling (Tackling), inteligencja w grze i nie tylko (Intelilgence), aktualna kondycja (Fitness), morale (Morale).

- Statistics. Tutaj znajdziesz wszelakie statystyki dotyczące Twojego zespołu oraz kilka związanych z całą ligą: spis przyszłych meczy w tym sezonie oczekujących na Ciebie (Fixtures), lista najlepszych strzelców zespołu (Squad Top Scorers), kondycja drużyny (Squad Fitness), wykres zależności czasu od wyników meczy rozegranych przez Twój zespół (Performance), lista wszystkich przewinień i kar Twoich zawodników, tabela wyników ligi (League Tables), lista najlepszych strzelców ligi oraz historia Twojej kariery menedżerskiej.

- Managers. Ta opcja pozwala Ci na dołączenie konkurentów - kolejnych menedżerów (do 4) oraz wybranie dla nich zespołu, który poprowadzą do zwycięstwa. Możesz także odwołać starych wygów z tego stanowiska.

- Disk Shop. Ważne miejsce, gdzie wczytujesz zapisany stan gry z dysku lub go zapisujesz, albo też formatujesz czysty dysk w celu późniejszego zapisania.

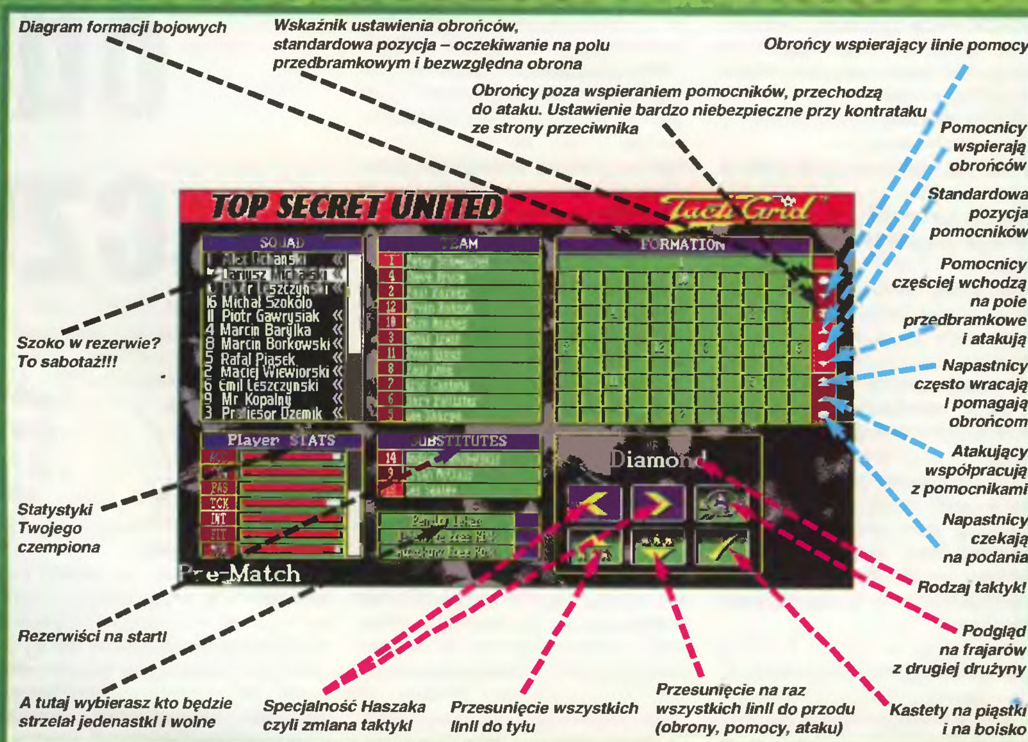
- Cup Draws. Tu znajdziesz informacje o aktualnych rozgrywkach o pucharowych.

- Setup. To samo co wyżej.

Na koniec przydałoby się trochę rad z mojej strony. A więc odradzam używania strategii pełnego ataku, natomiast polecam wymyślanie własnych taktyk za pomocą Tacti-Gridu, (najlepiej podobnych do schematu 4 - 4 - 2), gdyż po to on został stworzony. Radzę często cofać się swoimi napastnikami, może nie aż do obrony, ale do linii pomocników, gdyż łatwiej wtedy przejąć piłkę. Tym bardziej, że lepiej współpracować ze sobą i stosować wiele krótkich podań zamiast czekać na polu karnym, aż ktoś łaskawie poda do Ciebie. Bardzo dobrze jest walczyć o piłkę, ale nie wślizgami, a raczej dryblingiem - to daje rezultaty.

W ostatnich słowach muszę powiedzieć, że "MUPLC" jest wszechstronnym symulatorem piłki nożnej, łączącym najlepsze cechy gier typowo zręcznościowych, jak i programów menedżerskich (Premier Manager 2), dający możliwość sprawdzenia się. Oprócz tego, że jest on dopracowany szczegółowo pod względem grafiki, dźwięku i animacji, to rzeczą dla mnie najważniejszą jest realizm - gra posiada wszystkie elementy piłki nożnej: strzały z woleja, główki, strzały podkręcone, żółte i czerwone kartki, a nawet "spalone". Mogę tę grę spokojnie zarekomendować jako najlepszy na rynku program tego rodzaju.

***PIOTRAS***



# Piwem i mieczem odsłona czwarta

**Prolog**

Kopalnego jakiś szał ogarnął. Kiedy zobaczył ile listów przyszło z propozycjami gdzie ma się udać, założył palant jeden zbroję płytową i z dwuręczną maczugą ściga po całej redakcji Naczelnego.

- Kopalny, odwal się od mojego komputeraaaaa..... Nie!

TRACH!

To się nazywa myśleć jak Conan - mięśniami rąk.

Narada członków drużyny właśnie dobiegała końca. Kopalny w zamyśleniu drapał się po nie ogolonej gębie.

- Chodźwa na mocharły. Tamuj smuk zalegnuł - troll Bed uznał to za pewnik.

- E tam, ględzisz niczym kataryniarz. Zastanów się ciemna pało komu by się chciało na bagnisku żyć moczyć - nadął się Wiewióriusz Bezlitosny. Troll popatrzył na czarnoksiężnika i pogłaskał swojego Joya.




- Dobra panowie, postanowione. Idziemy na górę zwaną Szczytem Tajności - zadecydował druid.

Nie myśląc więcej wprowadzili słowa w czyn. Z przodu szedł Alex krasnolud, jako że znał drogę, a za nim cała reszta. Droga wiodła przez góry, czasem opadając w dół a czasem pnąc się wzwyż. Zdążali w kierunku północno - wschodnim z każdą chwilą zbliżając się do celu. Nie minęła godzinka tej wycieczki kiedy zza zakrętu wyszedł im na spotkanie hobbit. Niziołek był uzbrojony w drewnianą pałkę i krótki nóż zatknięty za pas.

- Dzień wielce parszywy, łaskawcy - przywitał ich serdecznie.

Drużyna zdumiona spojrzała na pogodne niebo.

- Jak to parszywy? - Zapytał druid.

- Przecie przecudna pogoda dobrodzieju.

- Być może, ale ja tak zawsze - odparł uprzejmie hobbit, po czym ukłonił się na tyle, na ile pozwalała mu jego tusza, i ruszył dalej. Z dala było słuchać jego przykre narzekanie.

- Świat jest ścierwem. Kurcze, gdzie to było napisane, no nie pamiętam...

- On tak zawsze - potwierdził druid.

Poszli dalej. Droga zdecydowanie zaczęła piąć się do góry, co - jak stwierdził Alex - było nieomylnym znakiem, że zbliżali się do miejsca przeznaczenia. A tym czasem przeznaczenie...

- Spojrzyjta no kumie. Troll we dzień lizie, jakby Słońca na niebie nie było - zagadnął chłopek do kamrata.

- Ano aj. Rzeczy samej.Nie może być! Chodźwa oglondniem to z bliskości - odparł kamrat chłopka.

Obaj zeszli na drogę i czekali aż drużyna zbliży się do nich. Grupa nie zawiodła ich oczekiwań i w chwilę potem doszło do spotkania drużyny z chłopkiem i jego kamratem.

- Ej, panoczku! Z trole łazita, a przecież ta bestyja w Słońcu ino w kamień się obrata - zagaił chłopek.

- Ano aj, panoczku. Jakże to tak? Dlaczego ten trol żyw je? - Dorzucił kamrat chłopka. Troll spojrzał w Słońce podrapał się po głowie i wzruszył ramionami. Chłopek i jego kamarat wykrzywili gęby z dezaprobatą.

- No juże grubasie, kamieniej! - Nalegał chłopek.

- Nie daj się prosić - poparł chłopka kamrat.

- Spadawta - odparł Bed. Druid widząc, że sytuacja staje się gorąca niczym kaloryfer w okresie zimowym, próbował uratować sytuację.

- Starajcie się nie zwracać na nich uwagi, to tylko chamki pańszczyźniane - powiedział półgłosem do członków drużyny. Trochę za głośno. Chamki odwróciły się w stronę gór i skrzyknęły swoich, ukrytych do tej pory wśród porozrzucanych głazów walających się nad drogą. Zza kamieni na drużynę wybiegło kilkudziesięciu chłopów uzbrojonych niczym pospolite ruszenie, w osadzone na sztorc kosy, widły i cepy,.

- O kurde! Chyba nas zieją - wystraszył się nie na żarty Kopalny. - Druid, ratuj!

Druid nie tracąc czasu zainwokował modlitwę do swoich duchów. Troll w tym czasie zmiótł z drogi jednym morderczym zamachem maczugi chłopka i kamrata.

- Sami se kamninieta! - Rzucił za nimi, gdy szybowali wzdłóż zbocza.

Wiewióriusz zamachnął się różdżką i rzucił zaklęcie "Przyzwanie". Chłopi nacierali biegiem z przewagą wysokości i zbliżali się w zastraszającym tempie. Druid skierował swą inwokację na chłopów i poprawił czarem "przekleństwo kauczuku". Chłopki zaczęli się zachowywać niczym gumowe piłeczki. Odbijając się wszystkimi częściami ciała od ziemi kontynuowali swoje natarcie aż zniknęli w dole zbocza.

Powietrze obok Wiewióriusza rozdarł huk i pojawił się demon. Rozejrzał się po obecnych, a gdy dostrzegł czarnoksiężnika powiedział - A pocałujże mnie w d.... - po czym zniknął i tyle go widzieli. Wiewióriusz skrzywił się, jak po skwaśniałym piwie.

- Ha ha, pokicali niczym żaby do sadzawki! - ucieszył się Kopalny. Troll nie podzielał jego radości.

- Kuhde, thola nie widzieli, czy co?

- Nie martw się, pewnie naczytali się Tolkiena - pocieszył go Kopalny.

Po całodziennej wędrówce drużyna dotarła wreszcie do Szczytu Tajności.

- Jesteśmy na miejscu. Teraz pozostało już tylko wdrapać się na sam szczyt - poinformował wszystkich Alex.

- Panowie, żarty się skończyły. Idziemy na smoka! - zapiał Wiewióriusz Bezlitosny.

- Choroba, kto tu mieszka? Jak myślisz, druid? - Zapytał jak zwykle rezolutnie Kopalny.

- Hm, może harpie?

- Co ty chrzanisz druid, przecież harpie są tylko w bajkach - żachnął się Wiewióriusz.

- Ty jak zwykle jesteś najmądrzejszy - rzucił Alex.

- A może jakieś anioły? - kontynuował druid.

- Co ty chrzanisz druid, przecież anioły... - próbował oponować Wiewióriusz.

- Zamknij się. Głupi jesteś i nie znasz się na niczym - warknął Alex poparty przez Kopalnego.



- Chyba, że go tam nie ma - uśmiechnął się pod nieogolną górną wargą Kopalny. Kompania zachowując najwyższą ostrożność ruszyła pod górę na spotkanie gada. Wkrótce rozglądając się uważnie dotarli na szczyt i nie wysilając zbytnio wzroku dostrzegli... budynek. W otaczającym go murze nie było żadnego otworu - ani bramy, ani furtki, ani choćby najmniejszej strzelnicy. Obeszli całość dokoła i zaczęli dyskutować.






W powietrzu rozległ się czysty, kryształowo brzmiący męski głos.

- Czego chcecie?

Alex, przekonany, że to znów czarnoksiężnik zabrał głos, rzucił sakramentalne:

- Zamknij się. Głupi jesteś i nie znasz się na niczym.

- Kto ma się zamknąć, hę? - zapytał zdziwiony głos.

Tym razem zdziwiła się drużyna.

- Co jest, kurza stopa? Kto tu gadulca zapuszcza, a go nie widać?

- Brat Marcin - padła spokojna odpowiedź. - To Świątynia Wielkiej Tajności, kmiotki.

- O psia kość, my tu tylko szukamy smoka proszę księdza - próbował się tłumaczyć druid.

- Tylko bez księdza, bo wami zamiotę cał szczyt. Nauczcie się grzeczności. A ty Kopalny uważaj! - Brat Marcin był najwyraźniej zbulwersowany.

- Brat Marcin, tutaj? - Kopalny stał z opuszczoną na wysokość pasa żuchwą.

- Tutaj i wszędzie.

- Ależ przepraszamy, już się wynosimy - Kopalny odwrócił się do kompani i cicho rzucił - Spieprzamy!

Drużyna nie oglądając się na nic ruszyła nie okiełznanym galopem tą samą drogą, którą przybyła na górę.

- I oduczcie się chamstwa! - rozległ się za nimi dźwięczny głos Brata Marcina. - Jak dzieci!

W drodze powrotnej kompania wypytywała Kopalnego o Brata Marcina.

- Ty, kto to właściwie jest? - Druid był dociekliwy jak nigdy.

- Wiesz, niby nikt, ale lepiej go nie drażnić. Potrafi być gorszy od smoka - odpowiedział Kopalny, po czym zaczął unikać dalszej rozmowy. Drużyna posuwała się w milczeniu. Doszli w ten sposób do strumienia i przekroczyli go w bród. Chłodna woda sięgała im do kolan. Gdy wyszli na drugi brzeg, Kopalny dał upust swojemu zwątpieniu.

- Kurde, chyba nigdy nie znajdziemy tego smoka...

- Nie martw się, znajdziemy sposób na gada! - pocieszał go jak umiał druid. Wiewióriusz zasępił się i wbił wzrok w ziemię. Troll Bed co chwilę drapał się po głowie i stękał z wysiłku, a Alex międlił w zębach zerwaną przy ścieżce trawkę. Atmosfera przez jakiś czas była nerwowa, ale powoli napięcie opadło i wszyscy leniwie uwalili się na ziemi. Pewnie siedzieliby tak do dziś, gdyby koło południa nie przypętał się jakaś pokraka. Pokraka wyglądałaby całkiem nieźle, gdyby była nieco mniejsza i miała kończyny dolne.

- Dżemdubry, estem Dżin. A to jest Tonic - powiedziała pokraka z arabskim akcentem wskazując na kindżał zatknięty za szeroki pas okalający talię.

- Dżin z Tonikiem? - powiedział jak zwykle rezolutnie Kopalny. - To interesujące.

- Tak. Właśnie Dżyn z Tonykem - przedstawił się dżin, poprawiając turban na głowie.

- Czy to prawda, że dżiny potrafią wszystko? - zapytał druid.

- Prawie wszystko - odpowiedział skromnie dżin.

- To może potrafisz powiedzieć, gdzie teraz jest smok?

- Teraz nie wiem, ale jakieś pół godżyny temu widżałem go w jarze Połamszkytky - poinformował dżin.

- Co? - zaperzył się Kopalny. - To my szukamy tego huncwota po jarze, a on się z nami w chowanego bawi!

- A może jak byliśmy w jarze smok polował w górach? - zastanawiał się Kaczoramiks.

- W rzyci mam taką robotę. Ten gad bawi się z nami w ciuciubabkę. - Kopalny okrutnie się zdenerwował. - Idziemy na moczary. Albo tam go dupniemy, albo nigdzie - zadecydował i ruszył na południe.

- Hej, zaczekaj na nas! - zakrzyknął krasnolud Alex. Drużyna, nie żegnając się z Dżinem z Tonikiem pognała za Kopalnym.

- Czo ża czaszy. Dżyn szę sztara jak może, a tu szę obrażają i uczekają! - powiedział za nimi Dżin z Tonikiem, ale nikt go nie słuchał.

- Jasny gwint, ale ciemno! - złościł się Kopalny, idąc starym górskim szlakiem. Tuż przed nim maszerował, potykając się co chwila, Alex.

- Ciemno, bo ciemno, ale droga przynajmniej róóóóóóóó... rwa. Choroba.

- Jestem ciekaw, komu przyszło do głowy, żeby iść na skróty - złościł się Wiewióriusz.

- Sameś chciał, żebyśmy tędy szli - odparł natychmiast Alex.

- Cicho chłopy, coś się przed nami czai w tych zaroślach!

- W rzeczy samej, jakby coś szumiało i pluskało - poparł Kaczoramiksa Alex. Ostrożnie przybliżyli się do krzewów.

- A, krasnolud Alex! Długo czekałem na tę okazję. Nie widzieliśmy się ze dwa dni! - ucieszył się jakiś skrzekliwy głos.

Alex i odpowiedział z przerażeniem szczękając zębami.

- A, wróciłem, bo widzisz, zapomniałem ci przystawić pieczątkę na formularzu...

- Wsadź sobie gdzieś ten formularz i pieczątkę. Teraz sobie z wami zatańcuję!

- Ależ Szuwarek, co ty! Tak nie można, ludzie cię oszkalują - Alex chciał wypaść przekonywująco, ale nie wyszło mu to za dobrze.

- Do roboty, utopce moje, do roboty! - zawołał Szuwarek. W krzakach coś zabulgotało niczym czajnik.

- Kurde balans, chłopaki, spadamy w try miga! - Alex rzucił się do ucieczki w tempie jakiego pozazdrościć mógłby Zorro. Drużyna nie dała sobie tego powtarzać dwa razy. Resztę nocy przeczekali w krzakach z dala od strumienia.

Natał ranek. Słoneczko oświetliło okolicę i bohaterów. Cała kompania Kopalnego miała poobijane nosy i podrapane ręce po nocnej eskapadzie.

- Słuchajcie chłopy, dużego wyboru nie mamy. Albo idziemy zlać wodnika, albo szukamy innej drogi - druid był niezadowolony z obrotu sytuacji. - Chyba, że ktoś ma inną propozycję.

W całym gronie zapadła głucha cisza. Wszyscy wykazali nagłe zainteresowanie paznokciami i czubkami butów, a Kopalny jął się z natężoną uwagą przyglądać formującym się chmurom. Kłębiastym.

- No co jest, żaden nie ma odwagi podjąć decyzji? - zdenerwował się Kaczoramiks.

- Chodźmy na hufahka, łupniem ho w czehep - zaproponował Bed.

- Zamknij się, głupi jesteś - obruszył się Alex.

- Może by tak do domu? - zapytał nieśmiało Wiewióriusz.

- Zamknij się...

- Wiem, głupi jestem - skończył płaczliwie Wiewióriusz.

Miła rozmowa została przerwana pojawieniem się kilku gremlinów.

- Co jest chłopaki? - zapytał najbardziej kudłaty i paskudny. - Kłopoty z wodnikiem?

- Tak, tak - podchwycił skwapliwie temat Kopalny. - Musimy przejść przez strumień, a ten nurek poluje na nas ze swoimi utopcami.

- E, to nie problem. Chodźcie z nami. Tu niedaleko jest jaskinia, którą można przejść pod strumieniem. Tylko trochę kapie.

- Hura! - krzyknął Wiewióriusz.

- Zamknij się!

- Wiem, wiem - czarnoksiężnik oklapł jak przekłuty balon.

- Nie kłócić się, idziemy - powiedział rzeczowo druid.

Wkrótce cała drużyna przeciskała się przez jaskinię. W końcu doszli do rozwidlenia.

- Hej, gremlin, gdzie dalej? - spytał Alex.

- W lewo jest droga do ludzkiego sioła Wąpiersk, w prawo dojdziemy do Jelenia - poinformował gremlin, grzebiąc w kudłach.

- W Jeleniu jest dobre piwo - rzucił Wiewióriusz.

- W Wąpiersku jeszcze nie byłem - dodał od siebie Kopalny.

Pochodnie słabym blaskiem oświetlały oba korytarze.

- Jeśli pójdziecie na prawo możecie trafić na bandę koboldów, po lewej jest podziemne jeziorko ze złośliwą nimfą.

- Niech decyduje Kopalny - powiedział Alex, głaszcząc swój topór.

- Mnie ta wszyho samo - ziewnął szeroko Bed.- No więc zdecydowałem - powiedział Kopalny po chwili w czasie której udawał, że myśli. - Powinniśmy skręcić w...

*No tak, drogi czytelniku, ciężar decyzji o kierunku w którym ruszy kompania Kopalny, jak zwykle, rzucił na Twoje barki. Pamiętajcie o jak najszybszym przysłaniu odpowiedzi! Z sąsiedniego pokoju słyszę szum maszyny sortującej listy i przekleństwa prof. Dżemika. U nas (jak zwykle) jest śmiesznie. Kopalny z Haszakiem rżą ze śmiechu czytając mi przez ramię swoje przygody, a Alex...*

*- Zamknij się. Głupi jesteś.*

Wkrótcę pojawię się Alexowi

***Duch Serchi***












# Super Sport Challenge

Pod tą nazwą kryje się bardzo miła niespodzianka. Firma Mirage Software nawiązała kontakty z angielskim wydawcą gier znanym pod nazwą Code Masters, co zaowocowało pakietem pięciu gier sportowych w cenie 130.000 zł.

### SLICKS

Pierwsza gra, to wyścigi samochodowe formuły pierwszej. Plastikowe bolidy połyskując spoilerami mkną z oszołamiającą szybkością pomiędzy kolorowymi reklamami. Często wypadają z trasy i przejeżdżają niebezpiecznie blisko band, drzew i domów okalających tor. Każda jazda, to nowe wyzwanie i nowe niebezpieczeństwa na trasie. Ostre zakręty, trudne wirażе i esy.

Zabawa jest prowadzona tak, jak rozgrywki Grand Prix. Najpierw każdy zawodnik jedzie na czas, a jego wynik decyduje o miejscu na starcie. Wszystkie miejsca są punktowane. Za pierwsze kierowca otrzymuje 10, za drugie 6, trzecie 4, oraz kolejno 3, 2 i 1 punkt.

Jeżeli ktoś lubi wyścigi, to ma zabawę murowaną na długie godziny. Więcej informacji znajdziecie w numerze 3/93 Top Secretu.

### WRESTLING SUPERSTARS

Jest to gra typowo zręcznościowa. Chętnie w nią zagrają miłośnicy bardzo popularnych zapasów amerykańskich. W zawodach kierujesz jednym zawodnikiem. Walcząc na ringu trzeba pozbawić przeciwnika energii - to zapewnia wygraną. Nie można też dopuścić, aby naszemu zawodnikowi jej wskaźnik zbytnio się obniżył.

Gra oferuje szereg ciosów i ataków. Można tutaj odbić się od lin i wybić przeciwnikowi zęby kolanem, rzucić nim o matę, przydusić w leżeniu, nieprzyjemnie nadwyrężyć kręgosłup trepem i dokonać kilku innych ciekawych zabiegów kosmetycznych. Poza walką w stójce można przejść do tytułowych zapasów.

### CUE BOY

Bilard stołowy to sport gentelmenów, tak samo jak golf. Właśnie tutaj można wypróbować swoje oko i odpocząć od wykańczających zręcznościówek i strzelanin.

Gracz ma za zadanie wbić wszystkie kule do otworów w stole. Jest to smakowity kąsek dla wszystkich, którzy umieją grać w bilard lub się o niego otarli.

Program daje możliwość dowolnego podkręcania piłki oraz wykonywania fikuśnych uderzeń.

### INTERNATIONAL SPEEDWAY

Tym razem gracz ma okazję dosiąść dwukołową maszynę o pojemności 200 cm³, dać gaz do dechy i obsypać żużlem innych zawodników. Jest to bowiem symulator wyścigów żużlowych.

Każdy gracz jednak powinien wiedzieć, że nie jest to zwykły wyścig motorowy. Żużel jest zupełnie inną nawierzchnią niż asfalt i rządzi się własnymi prawami. Tak więc trzeba o tym pamiętać i nie skręcać bezczelnie i ostro, lecz z pewną (taką nieśmiałością) dozą wyczucia, gdyż przy wychodzeniu na prostą będzie wyrzucało z zakrętów.

Grafika jest elegancko dopracowana, a animacja toru jest zrobiona wyśmienicie. Nie pozostaje nic innego jak "kopnięcie" motoru i ruszenie z rykiem silnika.




### 1ST DIVISION MANAGER

W tej grze przestajesz być sportowcem, a stajesz się kimś ważniejszym. Pod Twoją opieką znajduje się teraz klub piłkarski. Twoim zadaniem jest doprowadzenie go do mistrzostwa zarówno w tabeli spotkań, jak i w zarabianiu pieniędzy.

Masz wprawdzie dużą swobodę działania, ale także większą odpowiedzialność. Musisz odpowiadać przed bankiem za działania drużyny, jej sukcesy i porażki. Prowadzisz dokładne notatki formy zawodników. Prowadzisz ich szkolenia oraz przemyślasz strategie rozgrywek. To wszystko w tej jednej grze. Zostań szefem klubu piłkarskiego, jego sponsorem i trenerem zarazem i doprowadź klub na pierwsze miejsce w rankingu. Jeżeli się zdecydujesz, to masz zabawę murowaną na wiele godzin, a nawet dłużej. Nie będę już wspominał o emocjach, jakie się z tym wiążą. Powiem tylko, że można samemu wprowadzić nowy klub i imiona zawodników. Tak więc łap za joystick i do dzieła. Więcej informacji znajdziesz w numerze 2/94 Top Secretu.

***Wiewiór***

**MIRAGE SOFTWARE**
Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4
tel. (0-2) 671-77-77


Genius
nie ma to tamto
MouseOne
JTT Warszawa
ul. Bartycka 20
00-716 WARSZAWA
tel. 40 38 73
tel. 40 00 21 w. 227
fax 40 38 73
JTT Katowice
ul. Roździeńskiego 188 B
40-203 KATOWICE
tel. 596 031, 599 251
HiEncoder
HiVideoPro
ADX Computer
ul. Nawrot 114
90-029 ŁÓDŹ
tel. 74 46 24 w.283
HiTrak
ScannerC105
SoundMaker 16
jtt COMPUTER
WYŁĄCZNY AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR PRODUKTÓW GENIUS NA POLSKĘ
JTT Computer, 50-950 WROCŁAW 2, skr. poczt. 863, ul. Braci Gierymskich 156, tel. 370 01, fax 44 66 89, komertel 12 18 71

# KOMPUTER – PRAWIE CZŁOWIEK(?)!

## Głos:



TRUST DYNAMIC soundwave speaker: 10 (80W); 20 (25W); 30 (25W); 40 (15W)

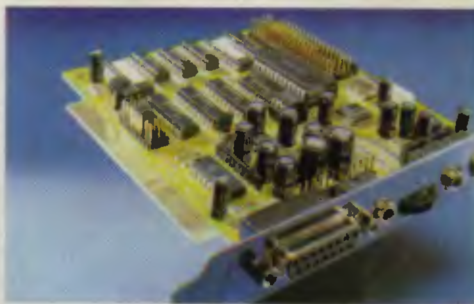


PANASONIC CR-562, CD-ROM DRIVE KIT.
- Pojemność: 680 MB
- Interface: Panasonic HKE
- Prędkość: podwójna
- Transmisja: 300 kB/s
- Wyjście: liniowe i słuchawki

## Słuch:



TRUST Sound Expert de Lux 16
1. Kompatybilność, soundblaster Pro2, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM interface: Panasonic, Sony, Mitsumi.
3. Pełny 16 bitowy sampling.
4. Wejście i wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - sound impression
   - recording session
   - drivery do Windows i DOS



TRUST Sound Expert de Luxe II
1. Compatybilność: Soundblaster 2.0; Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM Interface: Panasonic, Sony, Mitsumi
3. 12 bitowy sampling
4. Wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - Music Rock
   - drivery do Windows i DOS

**Multi-STYK s.c.**
**WARSZAWA**
**ul. Majdańska 9**
**tel./fax (0-22)**
**10-32-99**
**sprzedaż hurtowa**
**i DETALICZNA**

## Wzrok:



Trust Serial Mouse
3 klawiszowa mysz



Trust HC 3511 color scanner
Ręczny skaner kolorowy





Trust HG 3311 greyscale scaner - Skaner ręczny 256 stopni szarości

## Relaks:

SV202



PC CONNECTION

SV227



PC TOPSTAR

SV201



PC FIGHTER

SV206/207



PC RAIDER/
PC COMMANDER MEGA ZOOM

**KUPON 5% RABATU PRZY ZAKUPIE DETALICZNYM**